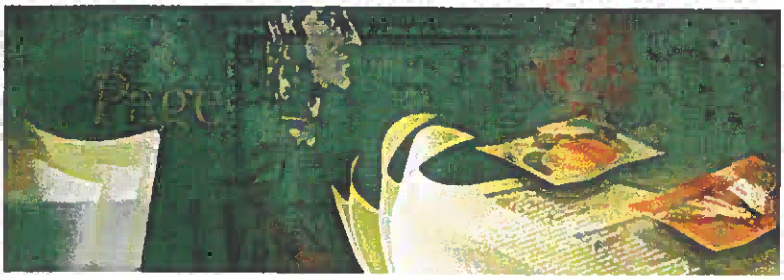
ELIMINE O LIXO DO SEU PC

MUNDO DO CD-ROM®

Informática Prática e Descomplicada



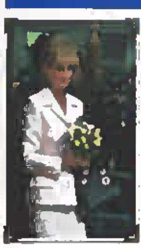
Adobe® PageMaker® version 6.5 Tryout Version

Edição Electrónica

- ✓ Experimente o programa mais famoso do mercado
- ✓ Faça a sua primeira página
- ✓ Tire dúvidas em 19 vídeos

Ano 2 Nº 14 Dezembro 97
950$00

Lazer Total



3 Protectores de ecrã (incluindo a Princesa Diana)

Bicho virtual (parecido com o Tamagotchi)

O super-tolo Falcão

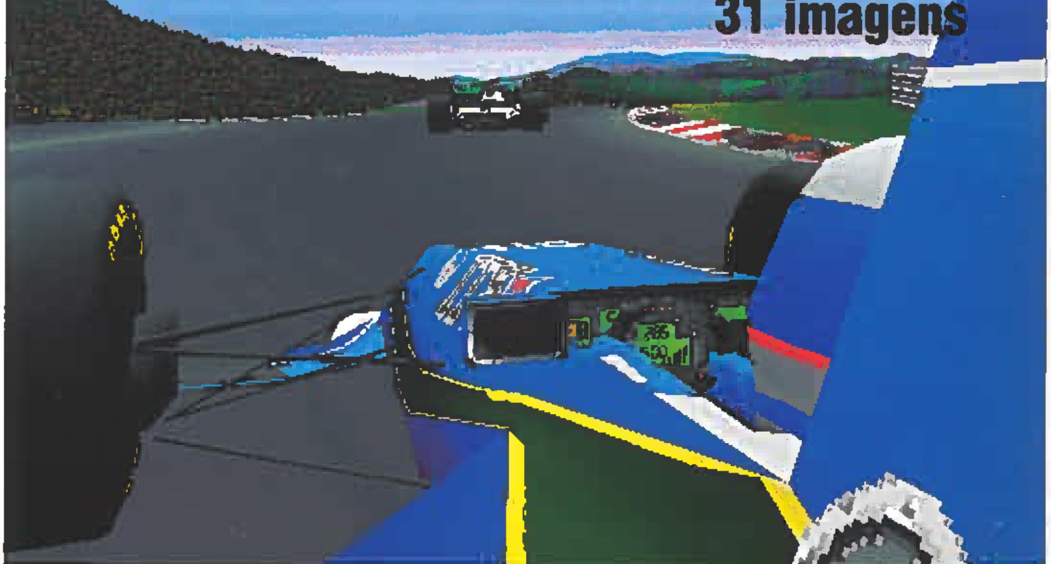


E muito mais...

Especial Fórmula 1

Para você:

- Correr em Silverstone
- Divertir-se com o Screen Saver da Jordan
- Escolher o seu papel de parede entre 31 imagens



5 603904 000036 00014

EDITORA EUROPA

EDITORA VOLTA AO MUNDO

Cont. 950$00


Liberte toda a sua criatividade com as Novas Tecnologias Canon
Photo Realism
Obtenha uma qualidade de impressão fotográfica surpreendentemente superior. A impressão de cores em camadas, combinada com uma cartridge de cores únicas, vai fazer parecer as suas imagens e fotografias...reais!
IMPRESSORA BJC-4300
C/IMAGE OPTIMIZER
S/IMAGE OPTIMIZER
IMAGE OPTIMIZER
Agora já é possível imprimir imagens de baixa resolução com uma impressão de qualidade superior. Quando accionado, este novo software incorporado permite-lhe compensar, através de uma impressão de elevada resolução, imagens de resolução inferior, como por exemplo, gráficos da Internet. Também as margens irregulares são atenuadas, de forma a optimizar a imagem.
CARTRIDGE FLUORESCENTE
Os seus gráficos não vão passar despercebidos com a nova cartridge fluorescente, fazendo sobressair as ideias mais divertidas até no escuro! A impressora BJC 4300 oferece-lhe ainda a possibilidade de impressão em BANNERS (faixas) e também em outros tipos de papel.
SCANNER
Transforme a sua impressora BJC 4300 em scanner com um simples gesto! Basta introduzir uma cartridge para scanner opcional e colocar as suas fotografias e imagens a cores para leitura (scan), podendo ainda introduzir texto ou manipular imagens através do seu PC ou portátil com o Windows 95.
DROP MODULATION
Esta revolucionária tecnologia de impressão marca a diferença. A cabeça de impressão ejecta pontos de tamanho normal e mais pequenos, ao contrário dos convencionais pontos uniformes. O resultado? Mais precisão, maior redução dos granulados e gradações de cor perfeitas. Sem quebras de velocidade.
NORMAL
DROP MODULATION
SURPREENDA-SE TAMBÉM COM AS IMPRESSORAS
BJC-5500 A2 720 x 360 dpi 7 ppm
BJC-620 720 x 720 dpi 4 ppm 4 cartridges separadas
BJC-4550 A3 720 x 360 dpi 5 ppm PC/MAC
BJC-250 720 x 360dpi Impressão em banners (faixas) Optimizaçãode imagens
BJC-80 Portátil 720 x 360 dpi Scanner (opc.) Interface IrDA incorporado
Canon Copicanola
Prefira a qualidade. Contacte a Copicanola ou o seu Revendedor/Agente autorizado mais próximo.
Lisboa (01) 471 11 11 Porto (02) 610 07 07 Faro (089) 214 45 Portimão (082) 417 756 Aveiro (034) 25 345
grupo barro

Directores:
Aydano Roriz
Abilio P. Cunha

EDITORA VOLTA AO MUNDO
Director:
Paulo Ferreira

MUNDO DO CD-ROM
Informática Prática e Descomplicada

DEZEMBRO 97

Editor e Director Responsável
Aydano Roriz

Redacção
Director de Redacção: Roberto Araújo
Editora Assistente: Silvana Altafini
Jornalista Responsável: Roberto Araújo MTb. 10.766
Chefe de Arte: Jefferson Silva
Consultor de Informática: Luiz Mazzaferro Júnior

Colaboraram nesta edição
Luiz António Siqueira Neto, Carlos Augusto de Moura, Alberto Dinis e Paulo Caeiro

Produção do CD-ROM
Europa Multimedia
Rua MMDC, 121
Telefone: (00.55.11) 816 67 67 / (00.55.11) 832 73 17
Fax: (00.55.11) 867 85 83
CEP: 05510-021 - São Paulo, SP - Brasil

Director Operacional
Abilio Cunha

Publicidade
Luis Ferreira (Director)
Helena Ferraia (Directora de Contas)
Helena Ponte (Coordenadora)
Cláudia Martins (Assistente)
Rua Carlos de Oliveira, 3 - 2º – 1600 LISBOA
Telefone: (01) 721 03 96 / Fax: (01) 727 23 95
Delegação Norte
Virgina Silva (Directora de Contas)
Rua Júlio Dinis, 204, Piso 3, Sala 315 – 4050 PORTO
Telefone: (02) 606 96 11/2 / Fax: (02) 609 95 60

Produção
António José Carvalho (Director)
Juvenal Carvalho e João Paulo Pires

Marketing
Ana Barbado
Sofia Campos

Atendimento ao Assinante das 9 às 18h
Telefone: (01) 721 03 98 / Fax: (01) 727 36 89
Contacto: Rita Cerdeira

Suporte Técnico
Telefone: (01) 721 03 94 / Fax: (01) 727 23 32

Endereços Electrónicos
Redacção: *voltaaomundo@mail.telepac.pt*
Suporte técnico: *voltaaomundo@mail.telepac.pt*

Propriedade
Volta ao Mundo – Editora de Publicações, SA
Mundo do CD-ROM e a Revista do CD-ROM são marcas registadas da Editora Europa Ltda.
(ISSN-0104-8732)

Sede, Serviços Administrativos, Redacção e Publicidade
Rua Carlos de Oliveira, 3 2º – 1600 LISBOA
Telefone: 351.1.721 03 90 / Fax: 351.1.721 23 32

Mundo do CD-ROM é uma publicação mensal da Volta ao Mundo – Editora de Publicações, SA.
Pré-impressão, Impressão e Acabamento: Mirandela, SA.
Duplicação do CD-ROM: Duplisoft. Distribuição: Electroliber.
O CD-ROM é parte integrante desta edição, não podendo ser vendido separadamente. A Editora Europa e a Editora Volta ao Mundo não se responsabilizam pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Depósito legal: nº 104056/96
Registado no Instituto de Comunicação Social n.º 120599 de 23 de Janeiro de 1997

Tiragem: 30.000 exemplares

Conhecer bem o seu público é o principal ponto para se fazer uma boa revista. Por isso encartamos na edição número 13 a pesquisa para conhecê-lo melhor. A sua resposta já chegou aqui à redacção e está a ser estudada. À primeira vista já deu para sentir o seu agrado com o Mundo do CD-ROM.
Mas enquanto isso não podemos parar. Sabemos que a informática não é coisa isolada. Muito pelo contrário. Um computador, por melhor que seja, só tem interesse se estiver em permanente contacto com tudo que está a acontecer no mundo, o mais rápido possível. E temos trabalhado arduamente para que o leitor da revista Mundo do CD-ROM seja um privilegiado nestes dois itens.
Por exemplo, para o manter actualizado com os últimos lançamentos em termos mundiais, seleccionamos a trial version do PageMaker 6.5. Como acomodar-se não é o feitio da equipa do Mundo do CD-ROM, o Jefferson, que é o nosso Chefe de Arte, assumiu rapidamente a reportagem e quis ir além de escrever um texto. Gravou 19 vídeos para que possa acompanhar, passo a passo, como as páginas foram produzidas. Mais uma novidade na interactividade entre CD e revista. E, claro, as vontades que você manifestou na pesquisa vão implicar novas mudanças na sua Mundo do CD-ROM. Só temos de lhe agradecer. O nosso objectivo é melhorar cada vez mais a interactividade também entre a redacção e os seus leitores.

Roberto Araújo
Director de redacção

SUMÁRIO Nº 14

Em caso de dúvida, contacte-nos.

Suporte técnico:

Telefone: (01) 721 03 94 (10 às 12 horas, dias úteis)

Para entrar em contacto





(01) 721 03 90 **Rua Carlos de Oliveira, 3 - 2º 1600 LISBOA** **Fax (01) 727 36 89**



Endereços Electrónicos:
Redacção: ***voltaaomundo@mail.telepac.pt***
Suporte Técnico: ***voltaaomundo@mail.telepac.pt***

UPGRADE

Para perceber melhor o que está a acontecer

DVD COM LASER AZUL SAI NO ANO 2000



A japonesa *Hitachi* já está a preparar um projecto especial para o DVD, que triplica a capacidade de armazenamento dos discos actuais. Isso será possível apenas graças a um laser azul, mais fino e potente que os lasers vermelhos utilizados actualmente. Os novos DVDs terão os dados gravados com pontos menores, que vão permitir uma maior compactação de informações num disco de tamanho igual ao dos CDs.

Para você ter uma ideia, um DVD actualmente pode ler cerca de 4.7 *Gigabytes* de dados num disco formatado com camada simples. Em discos com camada dupla, a capacidade passa para 8.5 *Gigabytes*. Já os DVDs lidos pelo laser azul vão armazenar até 14 GB de dados numa camada simples, e até 25 GB em camada dupla.

A velocidade de acesso ao disco nos DVDs do ano 2000 também está melhor: cinco vezes mais rápida. Actualmente, este padrão lê cerca de 20 vezes mais dados do que um CD-ROM comum.

Não se sabe ainda quando é que esses novos DVDs serão lançados, mas o projecto prevê que até ao ano 2000 as primeiras unidades já estejam disponíveis. Todas compatíveis com os discos ópticos actuais, inclusive, CDs-ROM para computadores e os CDs de música.

A parte mais irónica da história é que os DVDs comuns ainda nem sequer foram assimilados pelo público e já existem novas versões a serem projectadas. Será que o mercado vai absorver isso tudo tão rápido?



Transforme as suas fotos em imagens profissionais

Agora virou moda. Já ninguém sabe distinguir uma foto real de uma montagem feita em computador. Para ajudar a confundir mais ainda, a empresa americana *MetaTools* está a lançar um programa, para edição de fotografias digitais, tão simples de usar que qualquer leigo poderá brincar.



Trata-se do *Kai's Photo Soap*, que pode transformar qualquer imagem, deixando-a tão natural que ninguém será capaz de dizer que ela está retocada. Com ele, você poderá agarrar na foto de uma pessoa com olhos castanhos e mudá-los para azuis, remover rugas de expressão de um rosto marcado, entre outros "retoques". E tudo com apenas alguns cliques do rato e uma dezena de ferramentas simples encontradas no interface colorido do *Soap*.

Uma vantagem do programa em relação aos concorrentes "pesados", como o *Photoshop*, por exemplo, está no preço: custa cerca de 50 dólares (à volta de 9 000$00) nos Estados Unidos.

Se estiver interessado no *Soap*, vá até ao *site* *www.metatools.com*, para ver a demonstração do programa que está disponível na *Internet*.

Rato que funciona no ar

O *GyroMouse* pode ser um bocado esquisito mas não deixa de constituir uma proposta interessante para controlar o *Windows*. Trata-se de um rato com três botões (dois em cima e um em baixo), que não utiliza fios para ser ligado ao computador. Há dois modos de o controlar: o convencial (movimentando-o sobre o *mousepad* – – tapete do rato) e o "aéreo", no qual você movimenta a seta do rato através do seu pulso. É mais ou menos assim: enquanto você mexe a mão com o rato, todos os seus movimentos são interpretados por um giroscópio de alta precisão. O programa que vem juntamente com este rato faz a conversão dos sinais e o resultado é visto no ecrã do computador. O único problema pode ocorrer quando você quiser agarrar num ícone, pois o "GyroMouse" demora um bocado a responder aos comandos.



O rato é alimentado por uma bateria de níquel-cádmio que o pode manter a funcionar num período de até oito horas seguidas. Quando esse tempo acaba, o *GyroMouse* utiliza a base (que deve ser ligada ao computador) como um recarregador.

Nos Estados Unidos, pode-se encontrar este rato por cerca de 100 dólares (cerca de 18 000$00), nas lojas de informática.Em Portugal, por enquanto, ele só pode ser adquirido através dos importadores.

Compaq processada nos EUA



O suporte técnico para produtos de informática nos Estados Unidos costuma ser caro... Mas alguns utilizadores não querem sofrer mais abusos. É por isso que o empresário americano Dale Johnson decidiu processar a *Compaq*, um dos maiores fabricantes de computadores *IBM-PC*.

A acção judicial movida contra a empresa começou graças a uma conta de 218 dólares (cerca de 21 800$00) que Dale teve de desembolsar para pagar o suporte técnico dos seus dois computadores *Presario*. Indignado, já que os computadores eram novos, o empresário acusou a *Compaq* de romper o contrato de garantia e de abusar das taxas. O serviço de suporte da empresa cobrava absurdos 35 dólares (cerca de 3 500$00) por pergunta respondida, feita pelo utilizador, ou 2 dólares (cerca de 360$00) por minuto, a quem usava o suporte telefónico 1-900. E mesmo sabendo que alguns problemas não tinham solução, a empresa não avisou os clientes desse facto.

O processo está na Divisão do Tribunal Superior da Carolina do Norte e se a *Compaq* for indiciada, terá de firmar um acordo com todos os clientes que compraram e tiveram problemas com computadores da empresa, no período de 1 de Janeiro de 1996 até hoje.

Desenhe no computador com uma caneta digital



Agora, já não precisa de usar mais o rato para desenhar no computador. A *Wacom*, uma empresa americana, acaba de lançar uma alternativa: a *PenPartner Tablet*, uma espécie de mesa digital com uma caneta ultra-sensível. O acessório transmite sinais de controlo da seta do rato directamente para o PC. Os indispensáveis "cliques" são aplicados quando a ponta da "caneta" é pressionada levemente sobre a mesa digital.

Para permitir maior liberdade de movimentos ao utilizador, existe apenas um fio que é ligado ao computador, dispensando pilhas ou baterias, para que a mesa funcione. A caneta é compatível com os programas de desenho mais famosos do mercado, incluindo o *Photoshop* e o *CorelDRAW!*.

Apesar de não ser dirigida ao utilizador ou desenhador profissional, a *PenPartner* vale pelo preço: 99,95 dólares (cerca de 17 990$00). Os modelos mais incrementados (com mais resolução de reconhecimento e precisão de pontos) não ficam por menos de 400 dólares (cerca de 72 000$00).

A CANON CRIOU A BJC-80
UMA IMPRESSORA/SCANNER PORTÁTIL A CORES.

A sua versatilidade permite-lhe escolher entre 20 tipos de letras diferentes e trabalhar com papel normal, acetatos e envelopes. A BJC-80 dispõe ainda de um alimentador com capacidade para 30 folhas A4.

A BJC-80 é duplamente rápida em trabalhos a preto e branco, imprimindo 4 folhas por minuto.



A BJC-80 da Canon possui um adaptador universal e uma bateria extra que lhe permite utilizá-la em casa, no trabalho ou até nas suas viagens. Inclui interface IrDA para comunicar sem fios com o seu PC.

A BJC-80 pode ainda ser utilizada como Scanner. Basta trocar a cartridge de impressão pela cartridge de scanner opcional IS-12, para ler fotografias, digitalizar imagens, etc.

A exclusiva tecnologia Bubble Jet (jacto de tinta) da Canon permite-lhe uma elevada resolução na impressão a cores, com tintas que secam rapidamente e não borram.

Incrivelmente pequena, com apenas 30 cm de comprimento, a BJC-80 é uma impressora portátil tão leve que pesa apenas 1,4 kg.

Canon BJC-80
soluções sempre à mão.

NA COMPRA DE UMA BJC-80 OFERTA* DE UMA MALA PARA A SUA IMPRESSORA E NOTEBOOK.

*limitada ao stock existente



Canon
Copicanola

Prefira a qualidade. Contacte a Copicanola ou o seu Revendedor/Agente autorizado mais próximo.

Lisboa (01) 471 11 11 • Porto (02) 610 07 07 • Faro (089) 214 45 • Portimão (082) 417 756 • Aveiro (034) 25 345



Um biscoito a seguir os seus passos

Por Jefferson Silva



Não olhe agora. Você pode estar a ser seguido. Não se assuste, mas caso use a *Internet* e o *Windows 95*, provavelmente irá encontrar no directório do *Windows*, uma pasta chamada *Cookies* (biscoitos, em inglês). Na verdade, essa pasta armazena alguns ficheiros, normalmente com extensão *.TXT* ou *.DAT*, com os registos dos seus "passeios" pela rede, além das últimas informações a que teve acesso. Todas essas informações são codificadas pelo seu *browser* (*Netscape* ou *Internet Explorer*), sendo impossível identificar qualquer informação contida no ficheiro. Se tentar abrir estes ficheiro através do *Notepad* ou do *Word*, o que será mostrado é uma cadeia de números e o nome do *site* (ou domínio) que criou a informação.

Quando você está na Internet, pode receber "cookies" (biscoitos, em inglês), que são ficheiros que vêm para o seu PC, sem que se aperceba disso. Perceba como isso funciona.

Como são criadas essas informações ?

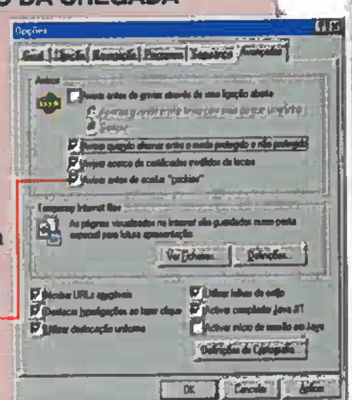
As informações são criadas por um determinado *site* e enviadas através do seu *browser* de acesso à Rede.

Actualmente, várias empresas servem-se dos *Cookies*. Entre elas, a *Microsoft* e a *Adobe Inc.*, que aproveitam o acesso dos visitantes às suas páginas para passar as últimas novidades e usar as informações obtidas através dos *Cookies* para traçar um perfil dos utilizadores, baseando-se nos tópicos normalmente acedidos. E também quando você assina algum serviço *on-line*, aceitando receber informações actualizadas sempre que se liga a um determinado *site*, é através dos *Cookies* que se obtêm as informações básicas que você utilizou para se inscrever no serviço. Assim, não terá de as preencher novamente sempre que aceder a um determinado serviço no *site*.

Estas informações chegam de maneira imperceptível pelo seu *browser*. Mas esta opção pode ser desactivada a qualquer momento, alterando uma configuração do seu *browser* (ver caixa).

Mas será que as informações obtidas por esses *sites* podem ser usadas livremente? Bom, o seu *browser* codifica as informações permitindo que só o *WebMaster* (o responsável pelo *site*) tenha acesso a essas informações. Por exemplo, o *site* não consegue obter informações do seu disco rígido, nem da sua rede (caso tenha uma rede local). Um servidor também só pode ter acesso a um *Cookie* que ele próprio criou ou a um servidor que esteja sob o seu domínio.

COMO SER AVISADO DA CHEGADA DE UM COOKIE



Você pode aceitar ou não um "Cookie". Para fazer isso, com o *Internet Explorer* aberto, vá até "Ver", seleccione "Opções", depois "Avançadas" e escolha a opção "Avisar antes de aceitar *cookies*". Depois, dê *OK*.

ESSES FICHEIROS PODEM SER APAGADOS?

Apesar de ocuparem pouco espaço (normalmente não chega a 10 K), você pode querer apagá-los para não deixar pistas de onde ele andou. Afinal de contas, é a sua privacidade que está em jogo. Alguns *sites*, porém, podem ficar menos amigáveis, pedindo informações do utilizador para um determinado serviço sempre que for activado novamente. Mas, na dúvida, a melhor opção ainda é a boa e velha privacidade.

Para saber mais: *Cookie Central*
www.cookiecentral.com

Kit de Primeiros Socorros

Por Luiz Siqueira



Mais cedo ou mais tarde, você vai precisar dele. Ao comprarmos um computador é tudo uma maravilha. O *Windows* funciona sem problemas, o *Word* trabalha várias horas sem dar nenhum erro, a impressora consegue imprimir centenas de folhas sem uma única falha. Mas quando menos espera, uma mensagem sobre uma tal de *GPF* (*General Protection Failure* — Falha de Protecção Geral) aparece no ecrã. Pronto, pode começar a contar os dias do seu *Windows*. Muitas pessoas pensam que isso é a pior coisa do mundo. No entanto, a reinstalação do sistema operacional não é nenhum bicho-de-sete-cabeças.

Quando os *GPFs* chegarem, você já deve estar preparado. Portanto, ao comprar um computador, exija todas as disquetes e CDs-ROM de configuração do seu *hardware*. A placa de som e vídeo, a *drive* de CD-ROM e o rato têm obrigatoriamente disquetes para configuração. O essencial, porém, para que tudo funcione, são as disquetes ou o CD-ROM de instalação do *Windows*. Sem eles nada poderá ser feito.

O kit de sobrevivência

A melhor maneira de se preparar para essa situação é montar um *kit* de primeiros socorros. Além das disquetes de instalação e configuração, providencie um anti-vírus e um disco de *boot* (veja como se faz isso em "Antes de Pedir Ajuda", no nosso CD-ROM).

E, se for possível, antes de começar a instalação prepare o seu computador. Copie para disquetes todos os seus documentos. Ficheiros do *Word* ou *Excel*, por exemplo, e de outros programas que costuma usar com frequência. Se for um utilizador mais experiente e o seu PC tiver placas de rede ou *SCSI*, vale a pena anotar num papel as configurações dessas placas. Para isso, vá até ao "Painel de Controlo", entre em "Sistema" e seleccione "Gestor de dispositivos". Copie os valores de *IRQ* e os endereços de entrada e saída das principais placas.

Para reinstalar o *Windows*, não é necessário apagar o antigo. No entanto, seria aconselhável fazer isso para evitar que erros se propaguem. A instalação não é complicada. Basta colocar as disquetes ou o CD-ROM de instalação e seguir as instruções.

Mas não se esqueça de que terá de reinstalar também os outros programas (como o *Word*, por exemplo).

O melhor é ter sempre à mão as disquetes ou o CD-ROM de instalação do Windows, para o caso de ter de reinstalar algum aplicativo do sistema.

WINDOWS 98

Vem aí o

Avaliamos a nova versão do Windows 95, _chamada, por enquanto,_ Memphis. _Veja como funciona este sistema operacional que você ainda terá no seu PC._



As mudanças do Win 98 são pouco radicais na aparência. A "cara" é a mesma mas existem muitas alterações internas e está praticamente tudo ligado à Internet.

Prepare o seu computador porque senão ele ficará desactualizado. Mais uma vez, terá de mudar de sistema operacional. Espera-se que até ao final do primeiro semestre de 1998, a Microsoft *(ela não fala em datas) lance a nova versão do* Win 95, *talvez com o nome comercial de* Windows 98. *A versão beta 1 do programa, ainda em fase de testes, já está disponível, sob o cognome* Memphis *(em homenagem à cidade americana). E foi essa versão que testamos para que fique com uma ideia do que por aí vem.*

Não espere mudanças radicais com o *Memphis*. Ele é apenas uma melhoria do *Windows 95*, a que você já habituado. O impacto da troca não será igual ao que aconteceu, por exemplo, quando o *Windows 95* substituiu o *Windows 3.1*. As alterações mais visíveis no *Memphis* estão nos pormenores: no modo como são tratadas as páginas multimédia da *World Wide Web* e a sua integração com elas. Veja nesta reportagem as principais mudanças que vão acontecer no seu PC, se resolver instalar o *Windows 98* por cima do *Win 95*.

Com a "cara" da Internet

Tudo no *Windows 98* passa a ser "on-line". Ou seja, praticamente qualquer parte do sistema poderá interagir directamente com a *Internet*. O *Explorer* ("Explorador", em português), por exemplo, pode ser transformado num *browser* para aceder à rede mundial, bastando escrever um endereço *WWW* na barra de botões. Isso também pode ser feito com qualquer pasta de ficheiro que estiver aberta, graças à incorporação dos recursos disponíveis na versão 4.0 do *Internet Explorer*, que já vem com o *Memphis*.

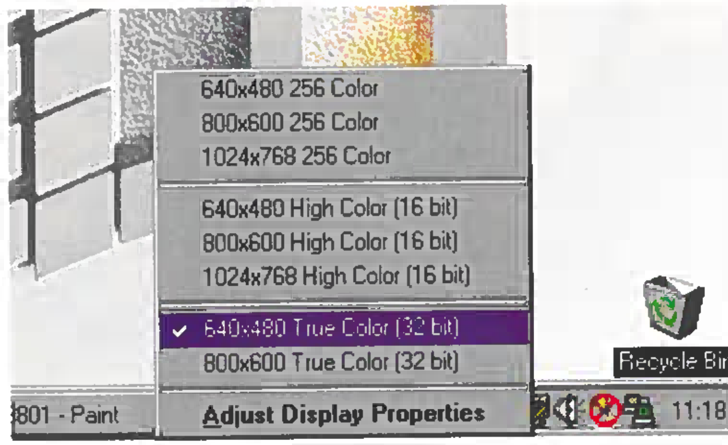
A actualização dos ficheiros de



Windows 98

ajuda, controladores ou *drivers* (de placa de vídeo, CD-ROM, modem, entre outros), pode ser feita com apenas alguns cliques do rato. E as versões mais novas dos ficheiros, se existirem, serão retiradas automaticamente da *Internet*.

É possível ainda optar por diversos interfaces (caras) para usar o sistema operacional. Desde o tradicional interface do *Win 95*, até à moderna mistura entre ele e o conceito usado para explorar páginas multimédia em formato *HTML* dos *browsers*. O *Windows 98* tem como padrão barras de botões, parecidas com as do *Internet Explorer*.



Outra vantagem do Windows 98 é que poderá trocar a resolução do monitor sem ter de reiniciar o Windows.

As diferenças

Aparentemente, torna-se mais fácil saber qual é o *Win 95* ou o *Windows 98*. Os dois são muito parecidos, a não ser por pequenos pormenores no interface. Aliás, muitas das modificações no *Memphis* são resultado da compilação de vários utilitários isolados para o *Win 95* (como o pacote *Plus!*, que coloca temas específicos no *Windows*, por exemplo).

Um dos recursos mais úteis do *Windows 98* é a barra para aceder, com um clique, à "Área de Trabalho" (mesmo que o programa aberto não possa ser minimizado), além dos seus programas mais utilizados. A barra está ao lado do relógio ou do botão "Iniciar". Pode incluir ou remover ícones de programas, a seu gosto.

A nível geral, o *Windows 98* continua a ser o mesmo *Windows 95*. Está um bocado mais moderno e dá menos problemas com os programas que antigamente. Não vai ser uma actualização obrigatória, mas para quem não quiser ficar desactualizado, será imprescindível.

ALGUMAS MUDANÇAS

✓ Acesso real à tabela de ficheiros em 32 *bits*. Ou seja: um disco rigido de dois *Gigabytes*, por exemplo, pode ter mais 250 *Megabytes* livres para usar, instalando o recurso *FAT32* que acompanha o *Windows 98*.

✓ Trocar de resolução e cores do monitor sem reiniciar o computador.

✓ Alterar os grupos e ícones do botão "Iniciar", bastando carregá-los para onde quiser, directamente de dentro do menu.

✓ Acesso à *Internet* sem intervenção do utilizador. Você liga-se apenas com um só clique do rato.

✓ Programa para aceder a *DVDs* (os novos discos digitais, parecidos com o CD-ROM, mas com muito mais capacidade) e pacote de screen savers de alta qualidade, com imagens em 3D, já incluídos no sistema.

Como Usar o



No CD-ROM vai encontrar 35 programas escolhidos para usar e divertir-se. São aplicativos, jogos, entretenimento...



Este mês, introduzimos uma inovação para melhorar ainda mais a interactividade entre a revista e o CD. É que, além de colocarmos no CD-ROM a versão 6.05 do PageMaker, *um dos melhores programas de edição electrónica do mercado, fizemos uma reportagem totalmente interactiva, que mostra como se faz uma página da Revista "Fotografe Melhor" (também da Editora Europa). Assim, poderá acompanhar a reportagem escrita e ainda ver o passo a passo do trabalho proposto, nos 19 vídeos também colocados no disco.*

Tem ainda o CleanSweep 3.0 *(tanto para* Windows 3.1 *quanto para o* Win 95*), um desinstalador que apaga os programas do seu PC, sem deixar nenhum lixo. A nova versão do* WinZip, *para compactar e descompactar ficheiros, e também do* ACDSee: *um excelente visualizador de imagens. Para os fãs de corridas, fizemos um pacote muito especial: há um protector de ecrã que coloca os* F1 *da Jordan a passear no ecrã do seu PC, 31 imagens em alta resolução com carros de várias equipas de Fórmula 1. E também um fantástico jogo, o* Power F1, *para correr em Silverstone.*

Na pasta Entretenimento, colocamos um Screen Saver *que homenageia a princesa Diana, mostrando algumas das suas fotos. E também vários outros bons programas e jogos, distribuídos nas outras pastas.*

O nosso princípio da interactividade mantém-se. Por isso, o ideal é realizar sempre os trabalhos no seu computador acompanhando simultaneamente, passo a passo, o que está escrito aqui na revista.



Para abrir o CD-ROM no Windows 95

O CD-ROM tem auto-reprodução no *Win 95*. Basta colocá-lo na *drive* e esperar alguns momentos. Não é preciso dar nenhum comando. O programa deverá entrar automaticamente. Contudo, dependendo da configuração do seu computador, isso pode não acontecer. No entanto, não se preocupe.
Faça assim:

1- Clique no botão "Iniciar" e escolha "Executar".
2- Digite então `D:\CDROM`
ou, no lugar do D, a letra equivalente à *drive* do seu CD-ROM. Dê OK. O disco deve correr.

Para abrir o CD-ROM no Windows 3.1

1 -Coloque o CD na *drive* do CD-ROM.
2 - Na janela do "Gerenciador de programas", clique em "Arquivo" (ou *File*, se o *Windows* for em inglês).
3 - Clique no item "Executar" (*Run*).
4 - Na caixa de diálogos que se abre, digite
`D:\CDROM`
ou, no lugar do D, a letra equivalente à *drive* do seu CD-ROM. Dê OK.
5 - Vai surgir um ecrã da Editora Europa Multimédia e Editora Volta ao Mundo. Em seguida, aparecerá o ecrã principal do CD. A partir daí, basta clicar no item que deseja ver.

seu CD-ROM



ANTES DE PEDIR AJUDA





EXECUTAR OU INSTALAR?

Para facilitar o uso dos programas do CD-ROM usamos os seguintes critérios:

[Executar o Programa] – indica que o programa pode ser executado directamente do interface.

[Instalar o Programa] – torna necessária a instalação do programa. Se houver algum problema, consulte a reportagem correspondente.

[Copiar para o Disco Rígido] – significa que este programa só funciona depois de copiado para o seu computador. Veja as instruções na revista.

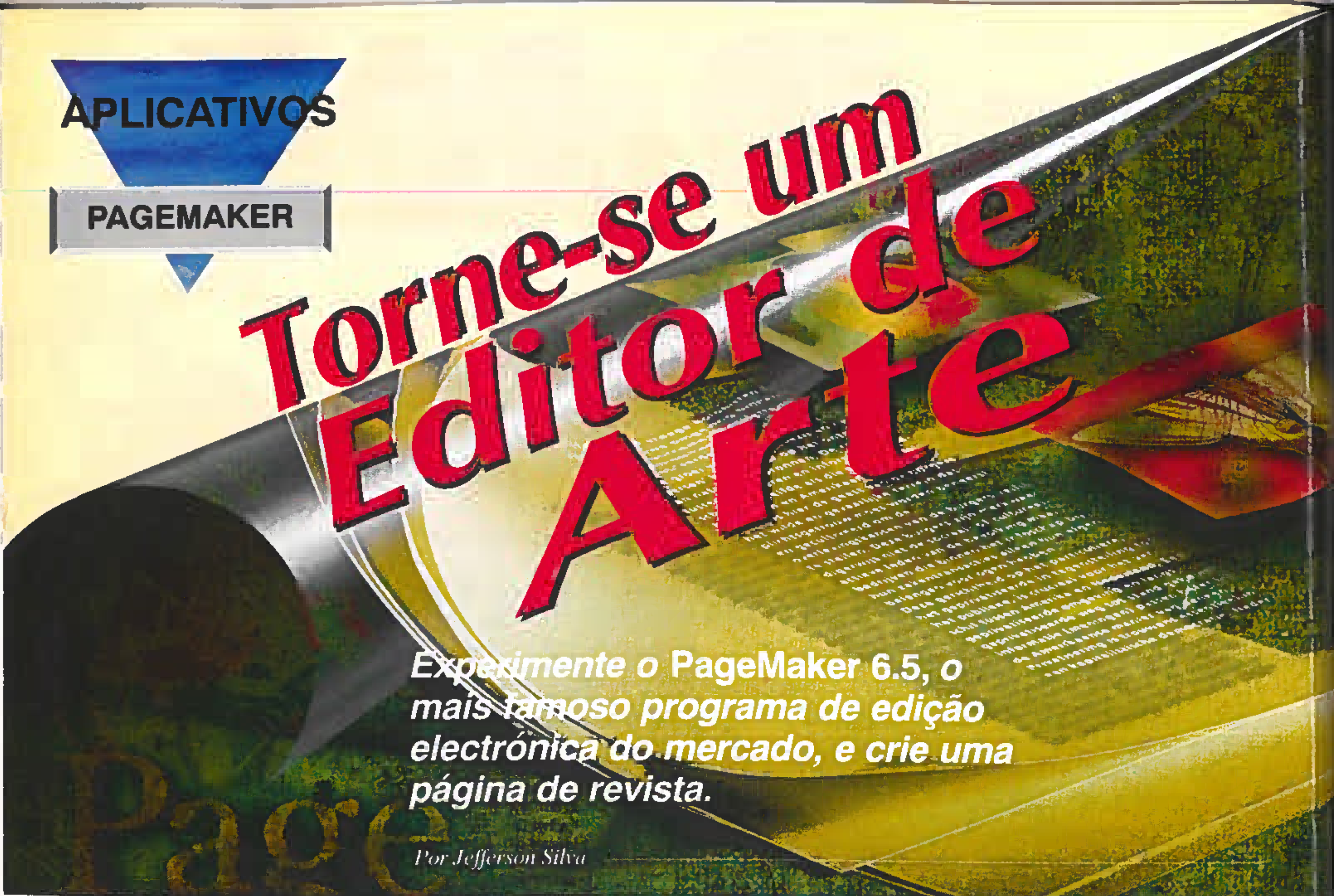
[O Seu Sistema] – cada programa vem acompanhado por uma ficha técnica. Use este botão para ver se o seu computador possui as especificações pedidas pelo programa.

Obs – se todos os botões estiverem acesos, escolha o que pensa ser o mais conveniente.

ATENÇÃO

Todos os programas e ficheiros contidos no CD-ROM são *Freeware, Shareware,* Demos, ou da autoria da Editora Europa. Os *Freeware* são programas de distribuição livre e podem ser copiados à vontade. Os *Shareware* são programas "try before you buy" (experimente antes de comprar), ou seja, podem ser usados durante um certo tempo e, depois, se agradarem, devem ser comprados. Ao fazer isso, o utilizador passa a ser registado e, entre outras vantagens, recebe as actualizações do programa. Veja, no botão "Antes de Pedir Ajuda", como se faz um registo. Já as demos são programas nos quais se pode usar ou jogar apenas algumas fases para se ter uma boa ideia do que é o produto. Se lhe agradarem, deverá adquiri-los nas lojas.

Torne-se um Editor de Arte



Experimente o PageMaker 6.5, o mais famoso programa de edição electrónica do mercado, e crie uma página de revista.

Por Jefferson Silva

A 6.5 é a nova versão do PageMaker. Se é profissional de arte pode experimentar os novos recursos do programa. Se esta (ainda) não for a sua área, poderá seguir esta reportagem e reproduzir uma página da revista "Fotografe Melhor".

O Mundo do CD-ROM inova uma vez mais na interactividade. Além do programa no CD-ROM, agora você conta com mais uma facilidade: um passo a passo, em vídeo, também colocado no CD, para o ajudar a utilizar melhor o programa.

O escolhido para estrear esta novidade foi o *PageMaker 6.5,* a nova versão de um dos programas de edição electrónica mais usados do mercado. São 19 vídeos a mostrar como se faz uma página de revista. Na edição n.º 2 do Mundo do CD-ROM fizemos uma reportagem que mostrava alguns recursos do programa. Aqui, fomos um bocado mais além.

Convidámos Manoel de Souza Pinto Filho, editor de arte da revista *Fotografe Melhor,* conhecedor e utilizador do *Pagemaker,* para mostrar, na prática, como foi construída uma das reportagens da *Fotografe Melhor.* E você poderá fazer isso acompanhando a reportagem e também os vídeos que estão no CD. Neles, Manoel mostra as técnicas que utilizou para "desenhar" a matéria, passo a passo, de forma bastante didáctica (mas explica que o que se vê no vídeo não é exactamente o seu método normal de trabalho, "o uso de atalhos, por exemplo, agiliza o serviço, mas não é didáctico").

Para que possa assistir aos vídeos, vá a "Aplicativos", no CD, clique na aba "Vídeos — *Page Maker*", seleccione o ficheiro *AVI* e clique em "Mostrar Vídeo". Além disso, ainda encontra no CD uma pasta *PM65,* com todo o material (texto e fotos) usado na reportagem. Bom trabalho!

Mas não se esqueça: como esta é uma versão de demonstração, as opções "Guardar" (*Save*) e "Imprimir" (*Print*) não estão disponíveis.

Criar a Página

Depois de instalado, vá até ao menu *File* e escolha *New.* Em *Page Size,* mude para A4 e na opção *Number of pages,* escreva 2. No espaço *Start Page,* coloque 2 e dê *OK.* A sua página estará criada em branco (*page1.avi*).

Se quiser mudar o padrão das medidas (elas estão em polegadas) vá até *File,* seleccione *Preferences* e, na janela que se abre, altere *Inches* para *Milimiters* (*page2.avi*).

Os estilos

Agora, vamos criar alguns estilos que serão usados na construção da página.

Vá ao menu *Type* e seleccione *Define Styles.* Escolha *New* e dê um nome ao estilo.

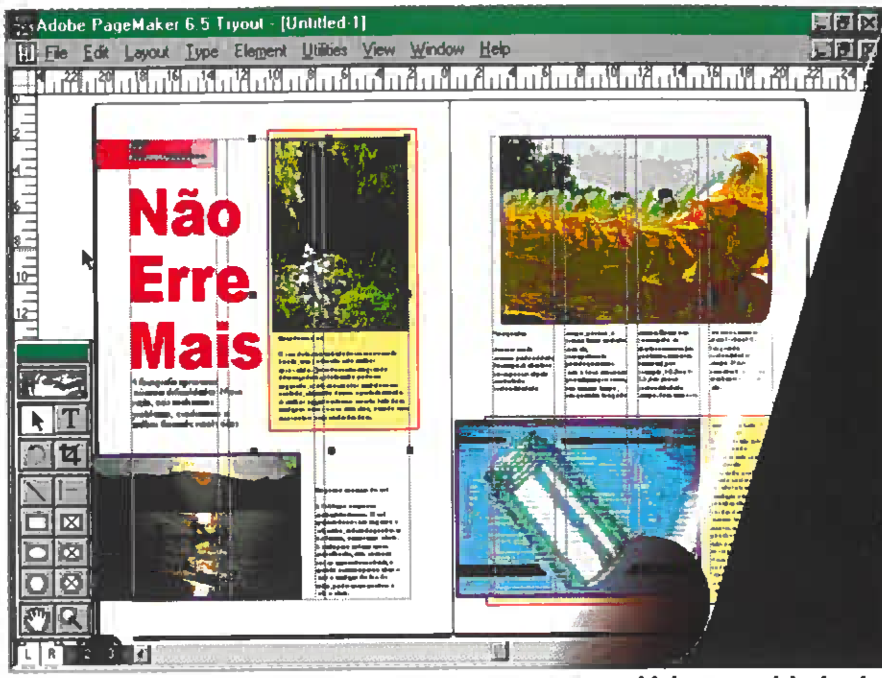
Na janela que aparece, escolha a opção *Char* e escreva as suas opções de letra (fontes) e corpo (tamanho das fontes). Repita esta operação para cada estilo que quiser criar (para texto, legenda, título ...). Antes de passar ao próximo passo (a hora do texto), deixe visível no ecrã a janela com os estilos que criou. Para isso, vá ao menu *Window* e escolha *Show Styles* (*page3.avi*).

A hora do texto

O texto e as imagens de que irá precisar para fazer a página que estamos a propor, estão na raiz do CD-ROM, na pasta *pm65.* Para aplicar o texto faça o seguinte:

Vá a *File,* seleccione *Place,* e localize a sua *drive* de CD-ROM (D: ou E:). Localize a pasta *pm65* e dê dois cliques sobre o ficheiro *Texto.doc.*

Quando o ícone mudar para uma pequena página, clique no lugar onde quer que o texto comece a ser aplicado.



E, mantendo o botão do rato pressionado, vá arrastando o texto para a largura e altura desejadas. Depois, solte o botão (*page4.avi*).

Dividir em colunas

Para que se oriente melhor no seu espaço de trabalho (a página) divida a página em colunas. Faça assim: ☞

Veja a novidade da interactividade do Mundo do CD-ROM: além de seguir nesta reportagem o passo a passo para realizar o serviço, colocamos 19 vídeos no CD (em baixo), para ver melhor a sequência.

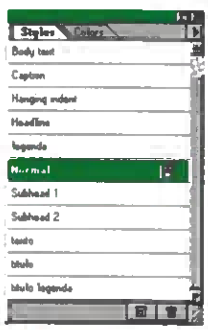


No menu *Layout,* seleccione *Column guides,* escreva o número de colunas que quer e também o espaço entre cada coluna (*page5.avi*).

Para fazer o texto "correr" para as colunas, vá a *Layout* e seleccione *Autoflow.* Repare que na parte inferior da caixa de texto há uma seta vermelha. Clique sobre ela e o cursor mudará. Agora, clique sobre a próxima coluna e o texto será aplicado automaticamente nas páginas (*page6.avi*).

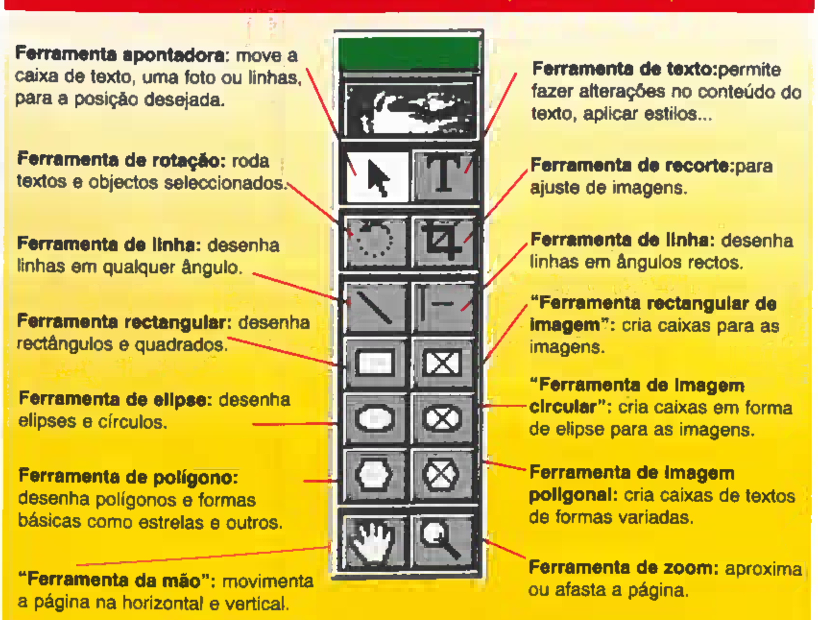
Aplique os estilos

Mude para a ferramenta de texto (clicando sobre a letra *T*, na barra do lado esquerdo do ecrã). Vá ao menu *Edit,* escolha *Select all* e aplique o estilo já definido por si, clicando sobre ele na paleta *Styles* (*page7.avi*).



Conhecer as ferramentas (em baixo) é fundamental para poder usar os muitos recursos do programa. Experimente-o à vontade.

BARRA DE FERRAMENTAS (TOOLS BAR)



Siga o mesmo procedimento para aplicar os outros estilos criados. Mas seleccione apenas a parte do texto no qual você quer aplicar o estilo. Para separar o título, por exemplo do resto do texto, basta recortá-lo, fazer uma nova caixa de texto e colar (veja *page9.avi* e *page10.avi*).

As fotos

Mude para a ferramenta apontadora (parece a seta do rato), vá a *File,* seleccione *Place* e escolha uma das fotos. Se aparecer alguma mensagem, clique em *No.* Depois, clique sobre a imagem, mantenha o botão do rato pressionado e arraste-a para a posição desejada. Faça isso com todas as imagens (*page11.avi*).

Para diminuir ou aumentar o tamanho da caixa da foto, basta clicar com o rato e arrastar uma das pontas da caixa (*page11.avi*).

A composição da página

Até aqui você aprendeu os comandos básicos do *PageMaker.* Porém, a composição propriamente dita da página consiste na harmonia entre texto e imagem, procurando distribuí-los de forma bonita e que chame a atenção do leitor. E é nesta parte que entra o trabalho da arte (e a criatividade de cada um). Por isso, os passos a seguir são apenas uma sugestão. Uma vez dominada a técnica, você pode alterá-la conforme o seu gosto.

Seleccione uma parte do texto e recorte-a, separando-a do bloco original. Abra uma nova caixa de texto e cole o texto. Isso facilita o posicionamento do texto sob as fotos (*page12.avi*).

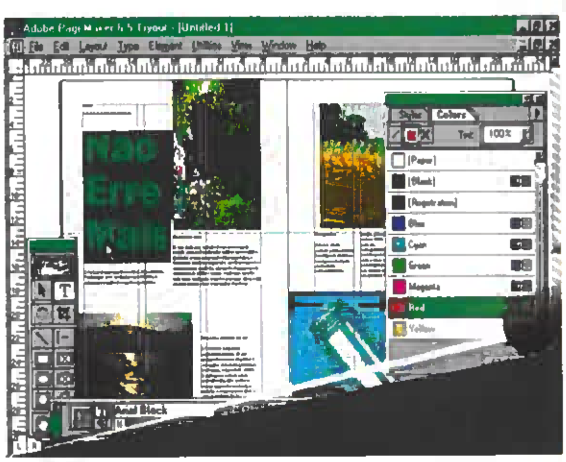
2 Faça o mesmo com o resto do texto, recortando e posicionando, cada um deles, com a foto correspondente. Para as caixas de texto não se esqueça de estar com a seta (ferramenta apontadora) seleccionada (*page13.avi*).

Ajustes no título

Se quiser, pode ajustar o espacejamento entre as linhas e a condensação de texto (espaço entre as letras) do título. Para fazer isso, active a caixa de comandos que vem no *PageMaker.* Faça assim:

1 No menu *Windows,* seleccione *Show Control palette.* Na janela que aparece (na parte inferior do ecrã), vá alterando os valores no título (a melhor forma de aprender o que cada uma das ferramentas faz), e veja o resultado.

2 Aproveite também para aplicar uma cor ao título. Active a paleta *Colors* (no menu *Window*) e seleccione *Show colors.*



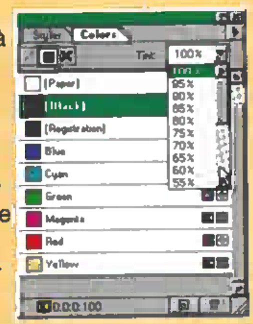
3 Na caixa de ferramentas, mude para a ferramenta de texto (*T*) e seleccione o texto. Agora, basta escolher a cor na paleta de cores e o programa faz o resto (*page14.avi*).

SOFISTICAR O SEU TRABALHO

Agora, vamos acrescentar pequenos pormenores que valorizam ainda mais a construção de uma página:

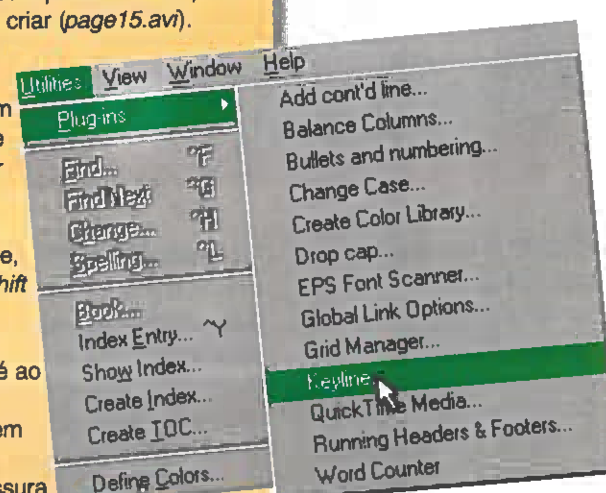
1 Na barra de ferramentas, escolha uma das figuras geométricas e contorne a figura e o texto com ela (utilizando o rato).

2 Aproveite e acrescente cor à caixa. Vá até à paleta de cores, clique no ícone que tem um *X* e depois na cor desejada. Se quiser, também pode diminuir a percentagem de cor aplicada na caixa. Para fazer isso, vá até ao sub-item *Tint*, na paleta *Colors* (*page15.avi*).



3 Repare que a caixa ficará à frente da imagem. Para a mandar para trás, vá ao menu *Element*, seleccione *Arrange* e depois *Send to Back*. Use este procedimento para todas as caixas que criar (*page15.avi*).

4 Os fios à volta das fotos podem ser criados todos de uma vez. Para fazer isso, clique, com a ferramenta da seta, numa das imagens e, mantendo a tecla *Shift* pressionada, vá clicando nas outras fotos. Depois, vá até ao menu *Utilities*, seleccione *Plugin*, em seguida *Keyline* e especifique a espessura do fio. Aproveite também para especificar os atributos como a cor (*page16.avi*).



Pronto, o trabalho está praticamente concluído. Para o sofisticar ainda mais, dê uma olhadela nos vídeos *page 17, 18 e 19.avi* e tente seguir as indicações.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 DX com 8 MB de memória RAM

PRODUTOR
Adobe Inc.

EM PORTUGAL
Há varios distribuidores deste produto

PREÇO SUGERIDO
cerca de 215 000$00

Mais poder

Aos cliques do rato você já está habituado. Agora, conheça e use os "glicks" e torne o seu rato mais funcional.



Acredite: pode fazer uma série de funções com o rato sem carregar em nenhum comando ou botão. Mexa o rato em forma circular e aparecerá um menu. Mexa-o para os lados e aparece outro menu. Mexendo para cima e para baixo lá estará um terceiro menu... A "magia" é feita por um programa chamado Pointix.

"Glick" é um novo conceito que funciona em conjunto com os cliques do rato. Com ele é possível, dependendo do movimento que se faz com o rato, abrir programas, entre outras operações.

Trata-se de um aplicativo complexo, mas muito fácil de ser usado, que aumenta a funcionalidade deste acessório. Os famosos "cliques" passam a trabalhar em conjunto com um novo conceito chamado "glick", que acciona operações e até programas, dependendo dos movimentos feitos com a seta.

Deste modo, torna-se mais fácil abrir menus, programas e barras de botões, sem ter de procurar no *Win 95* a pasta ou o grupo onde eles estão localizados. Ou seja: passa a ser tudo feito através de um simples movimento do rato.

Instalar o programa

Instale o *Pointix* e, no fim, clique em *Yes*, quando aparecer o ecrã a perguntar se quer ver o tutorial do programa. Essa opção mostra o conceito básico (em inglês) de "glicks" e a função "scroll", uma nova utilização para o botão direito do rato. Basta segurar o botão e mover o rato para cima ou para baixo, para que o texto "corra".

Além disso, depois de instalado, serão criados três ícones para executar o *Pointix:* um na "Área de Trabalho", outro no botão "Iniciar" e um terceiro no grupo com o nome do programa. Use um deles para abrir o *Pointix* e verifique que aparecem dois elementos no ecrã: o ícone (uma seta) ao lado do relógio, na barra de tarefas do *Win 95,* a indicar a direcção dos seus movimentos com o rato e uma consola (uma janela com o título *Coach*, técnico, em inglês), com a tabela de movimentos, ou "glicks", que pode fazer com a seta, para accionar uma determinada função do programa. Para fechar o "coach", clique no "x", no topo do ecrã.

Nesta reportagem, vai aprender a utilizar os principais recursos disponíveis no *Pointix*. Acompanhe:

para o rato

OS MOVIMENTOS

Aqui, fica com uma ideia geral sobre a função de cada *glick*:



Launch Pad (girar o rato rapidamente para a direita)
Quando accionado, mostra todos os programas que estão abertos actualmente no *Windows 95*. Clicando, com o botão direito do rato, sobre o ícone de um aplicativo, aparece um menu de opções para o fechar, maximizar a janela, minimizar, entre outras.



Utilities (movimento rápido do rato para a esquerda e direita, e direita e esquerda)
Esta janela contém vários programas, que vêm com o *Pointix*. Entre as opções disponíveis, estão uma agenda telefónica, bloco de notas e calculadora. Veja como usar os programas na caixa "Os programas do *Pointix*", na página seguinte.

Se estiver com o programa aberto, não pode ficar a mexer no rato o tempo todo, uma vez que se o mover para cima e para baixo, por exemplo, vai accionar a janela Favorite Shortcuts, que activa rapidamente os seus programas mais utilizados.





Expanded floatbar (girar o rato rapidamente para a esquerda)

Activa várias funções básicas de programas do *Win 95*, como o *Word* e o *Excel*, por exemplo. Para saber para que serve cada botão, pare com o rato sobre ele e uma descrição (em inglês) vai aparecer na parte inferior da janela. As funções são muito conhecidas: copiar, colar, apagar, entre outras. Leia o item "Personalizar as opções" (na página seguinte), para aprender a usar melhor esta parte do programa.



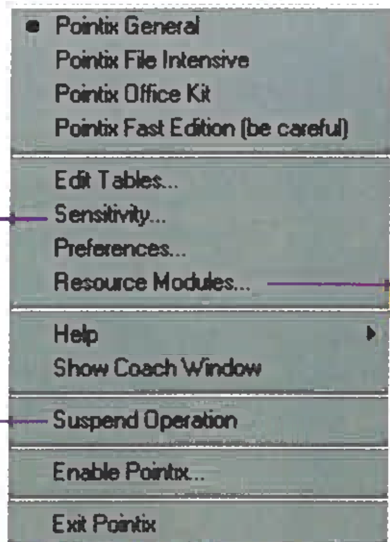
Favorite Shortcuts (movimento rápido do rato para cima e para baixo)
Activa, rapidamente, os seus programas mais usados. Esta barra pode ser personalizada com os seus atalhos. Basta "colar" o ícone desejado dentro dela, utilizando o botão direito do rato.

POINTIX



Personalizar as opções

Além de mostrar os movimentos do rato, a seta ao lado do relógio permite configurar algumas opções do programa. Clique com o botão direito do rato sobre o ícone e faça as alterações no menu de opções que aparece. Verifique as três principais:



Sensivity – configura a sensibilidade do *Pointix*. Quanto maior for a sensibilidade, mais facilmente serão interpretados os movimentos que realiza com a seta.

Suspend Operation –" desliga" o *Pointix* temporariamente. Um *X* aparece no lugar da seta, perto do relógio.

Resource Modules – activa ou desactiva os atalhos do *Pointix* para diversas versões do *Word* e *Excel*, por exemplo. Esta opção trabalha em conjunto com a barra *Expanded Floatbar.* Mas os atalhos dos botões só podem ser usados se a versão dos aplicativos for em inglês.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 DX com 8 MB de memória RAM

PRODUTOR
Pointix Corporation
1373 SW 23rd St.
Miami, FL 33145 - USA

TELEFONE
(001 305) 285 18 38

VALOR DO REGISTO
Não informado

Os programas do Pointix

O programa traz seis utilitários. Saiba para que serve cada um deles:

Scheduler – agenda de compromissos. Clique duas vezes na área em branco, dentro da janela, para criar um novo compromisso. Use as barras, na parte inferior, para determinar um horário.

Follow-Up – anotações diárias de compromissos. Use o botão *New* para criar uma nota, e escreva o texto na janela do lado direito do ecrã.

Cardfile – organiza os seus contactos e números de telefone. Use o botão *New Item...* para começar um novo catálogo.

Memo – facilita a criação de memorandos, que podem ser localizados com a função *Find*, accionada pelo ícone que tem um desenho de binóculo.

Calculator – uma calculadora mais poderosa do que a do *Win 95*.

Hourglass – avisa quando você tem compromissos marcados num espaço de tempo de até duas horas. A barra determina o tempo desejado. Coloque uma mensagem no espaço livre, na parte inferior da janela, e clique em *Start*.



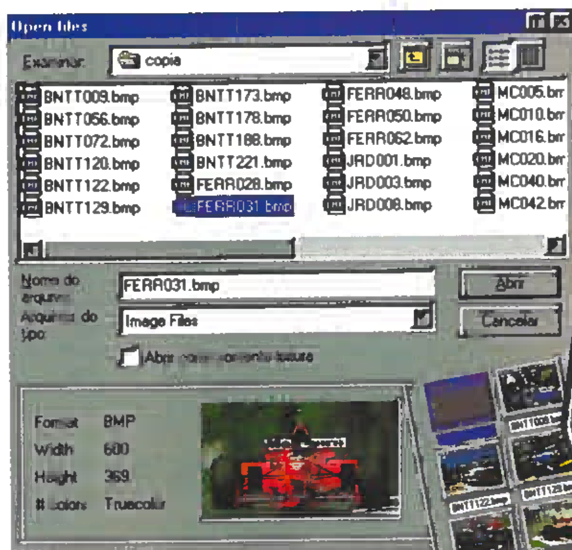
De Olho nas Suas Imagens

APLICATIVOS

ACDSEE 95

Com o ACDSee torna-se muito mais fácil e rápido ver todos os ficheiros de imagens que estão no seu computador.

Um programa indispensável no seu PC é um bom visualizador de imagens. Por isso, o Mundo do CD-ROM tenta sempre colocar no CD as últimas novidades do mercado para que você as possa experimentar. Na edição n.º 9, por exemplo, distribuímos o PicaView, *e agora chegou a vez da nova versão do* ACDSee *(já conhecido dos nossos leitores), que traz novidades. O programa está dividido em dois módulos que podem ser usados separadamente. Por exemplo, se tiver de ver ou localizar uma determinada imagem entre muitas, é melhor utilizar o módulo* ACDSee Browser, *que permite ver todas as imagens ao mesmo tempo. No caso de uma única imagem, use o módulo Viewer, que mostra uma imagem de cada vez. E mesmo que já tenha o PicaView instalado, pode utilizar o ACDSee sem nenhum problema.*





Esta versão traz dois módulos: o Viewer (para ver uma imagem de cada vez) e o Browser, que mostra todas as imagens ao mesmo tempo.

O módulo "Viewer"

Depois de instalado, serão criados dois ícones, no botão "Iniciar". Um deles é o "ACDSee 32 Viewer". Para o usar, clique sobre o ícone e, no ecrã que aparece, vá a *File* e clique em *Open*. Localize o ficheiro de imagem, informando na janela a pasta em que ele está. Clique em "Abrir" e depois use os botões que estão no topo do ecrã para ver a janela em tamanho maior, menor, para imprimir, copiar...

O módulo "Browser"

Permite ver imagens ao mesmo tempo. O interface é parecido com o do "Explorador". Ao clicar numa pasta, se ela tiver ficheiros que possam ser vistos, será mostrado um *preview* quando seleccionar um deles.

Os comandos são iguais aos do módulo *Viewer,* mas se clicar no botão Thumbnails, todos os ícones de pastas e ficheiros de imagem serão mostrados como um *preview.*

Ao dar dois cliques sobre um ficheiro de imagem, ele será mostrado em ecrã cheio. Para voltar ao normal, tecle *Enter.*

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 DX com 8 MB de memória RAM

PRODUTOR
ACD Systems, Inc
177 Telegraph Rd. #591
Bellingham, WA USA
98226

TELEFONE
001 (250) 382-4701
Fax: 001 (250) 382-7099

VALOR DO REGISTO
Cerca de 8 100$00

APLICATIVOS

CLEANSWEEP

O Varre

Com o CleanSweep é possível desinstalar um programa qualquer, sem deixar nenhum "lixo" espalhado no seu computador.

O CleanSweep "anota" para onde vai a série de ficheiros do programa ou jogo quando ele é instalado. Na altura da desinstalação, o CleanSweep procura estes ficheiros por forma a não deixar nenhum resíduo no seu PC.

SISTEMA MÍNIMO
Versão para Windows 3.1 e Windows 95
486 DX com 8 MB de memória RAM

PRODUTOR
Quarterdeck

DISTRIBUIDOR
Laserdata

TELEFONE
(01) 412 02 00

PREÇO SUGERIDO
Cerca de 13 260$00

Não se pode negar. Os programadores são sempre muito educados. Quando instalar um programa, tem sempre de responder a uma série de perguntas gentis: posso colocar o ficheiro Y no seu Windows*? Quer que apareça um ícone na sua "Área de Trabalho"?, entre várias outras. Até aí tudo bem. O problema surge quando se quer desinstalar o tal programa. Nessa altura surge a grande questão: como livrar-se dele?*

Quem pensa que basta ir até ao "Explorador" e apagar o programa está muito enganado. Se fizer apenas isto, o programa vai desaparecer mas todos os acessórios continuam lá. O ficheiro no *Windows*, o ícone na "Área de Trabalho", e se foi solicitado para o colocar no "Iniciar" permanecem lá e sempre que ligar o computador será mostrada a imagem "Não consigo encontrar tal e tal ficheiro para abrir tal programa".

A solução é, portanto, desinstalar o programa. A grande diferença é que quando se desinstala está-se a fazer desaparecer o programa e todo o "lixo" que podia estar na sua máquina.

Como desinstalar?

Existem diversas maneiras de desinstalar um programa do seu PC:

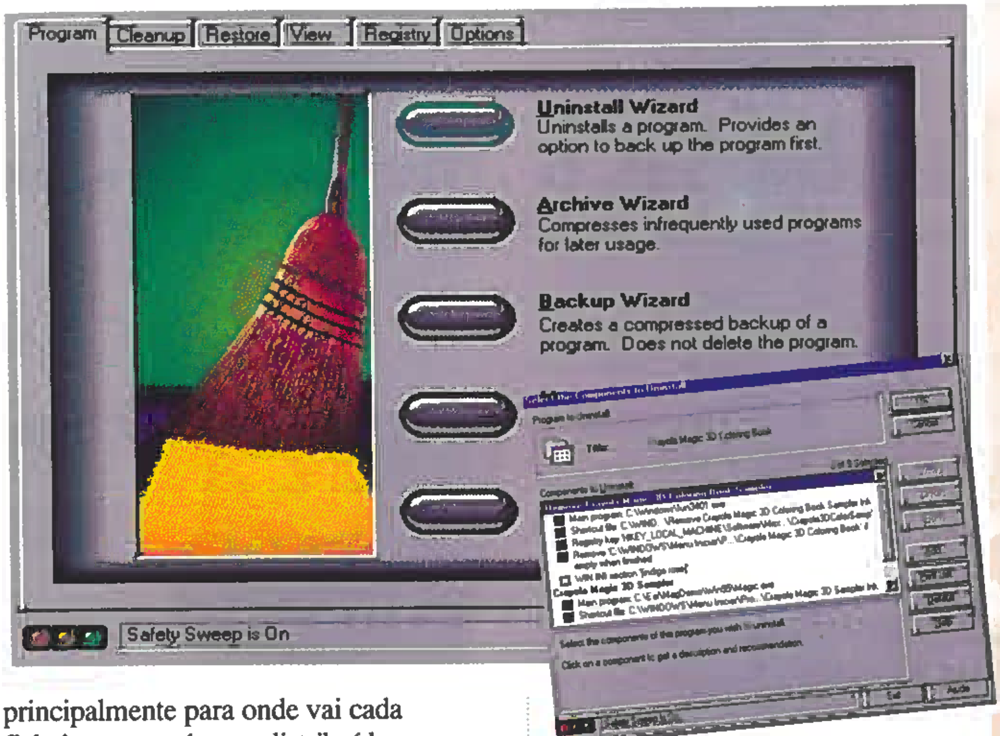
1. O programa tem desinstalador próprio e basta usá-lo.
2. Usar o desinstalador do *Windows* (que está no "Painel de Controlo").
3. Usar um programa especial para desinstalar programas.

Usar um programa especial para desinstalação

É neste ponto que entra o *CleanSweep*. Ele é um dos mais conhecidos e eficientes programas para desinstalação. Funciona mais ou menos assim: quando você instala um programa, ele "anota" todas as perguntas e



lor do PC



principalmente para onde vai cada ficheiro que está a ser distribuído no seu PC. Na altura de o desinstalar, o programa vai buscar cada um desses ficheiros para a desinstalação. Além disso, ele cria um *backup* (cópia de segurança), para o caso de se arrepender de ter apagado o tal programa.

Você tem 30 dias para testar o produto (ver caixa "Windows 3.1"). Depois, ele não vai funcionar mais.

Desinstalar programas

Instale a versão do *CleanSweep* compatível com o seu sistema operacional (*Windows 3.1* ou *Win 95*). Além do grupo criado, no *Win 95*, dois ícones vão aparecer ao lado do relógio. Eles activam funções especiais que servem para "espionar" o comportamento de qualquer aplicativo que for instalado no computador. O procedimento é parecido nas duas versões. Faça assim:

1 Abra o *CleanSweep*, clique na aba *Program*, e depois em *Uninstall Wizard* (o assistente de desinstalação). Uma janela é aberta.

2 Seleccione o programa que quer apagar e vá clicando em *Next* até chegar à janela com o botão *View*. Clique sobre ele para verificar quais os componentes do programa que serão removidos. Procure a marca ✓ nos itens com quadrado verde. Os que estiverem a amarelo podem ser removidos, mas é preciso ter cuidado pois podem estar a ser usados por outros programas. Um quadrado vermelho à frente de um item indica que ele não deve ser apagado. Dê *OK*, quando acabar e clique em *Finish* para remover o programa.

OS "ESPIÕES"

Ao tentar instalar um programa qualquer, os "espiões" do *CleanSweep* vão entrar em acção. Será aberta uma janela a perguntar se quer identificar quais os ficheiros que estão a ser copiados para o seu PC. Se clicar em *Yes*, um ficheiro com as informações sobre o programa será gravado no fim da instalação (é você que escolhe um nome para ele). Daí que, quando quiser desinstalar o programa "espionado", basta entrar no *Uninstall Wizard* e seleccionar a opção relativa ao *Smart Sweep*.

Além da função principal, se clicar na aba *Cleanup*, encontrará várias opções para remover ficheiros inúteis do seu disco rígido (*.DLLs* repetidos, ficheiros não utilizados ou duplicados). Mas use-as cuidadosamente e siga o concelho dos quadrados coloridos: com o verde pode, com o amarelo é arriscado e com o vermelho é extremamente arriscado. E, se você se arrepender de ter apagado um programa qualquer do *CleanSweep*, poderá restaurá-lo num período de até 30 dias. Basta ir até à aba *Restore* e pedir que o programa seja recuperado.

NO WINDOWS 3.1

Na versão para o *Win 3.1* do *CleanSweep*, também existem os "espiões". Mas eles estão dentro do grupo criado. Além disso, ela não está tão completa quanto a do *Windows 95*. Aqui, é possível ver apenas os ficheiros que podem ser desinstalados sem executar o processo de desinstalação. Só é possível fazer isso na versão completa do programa.

Estamos no Natal

e por isso temos para si 2 ofertas:

- assine a **MUNDO DO CD-ROM** por **6 meses** e receba grátis o nosso tapete exclusivo.



- se assinar a **MUNDO DO CD-ROM** por **1 ano**, receba o nosso tapete e ainda um IP-ROM – um CD com 10 dias de ligação instantânea e gratuita à Internet.



ASSINE JÁ E BENEFICIE DAS

... DE SER NOSSO ASSINANTE:

Atendimento ao Assinante
9 às 18 horas
Tel. - 721 03 98
Fax: 727 36 89

... preço até 22%

... fertas

... as revistas
... r

... emplar

... cupão e envie para:
... D-ROM
... nº 11017
... CODEX

... RECEBO CADA EXEMPLAR POR APENAS 815$00

... RECEBO CADA EXEMPLAR POR APENAS 740$00

... ntal e Ilhas. Stock limitado.

IDENTIFICAÇÃO

Nome ....

Morada ....

Localidade .... Código Postal ....

Telefone .... Profissão ....

Se deseja receber a revista noutra morada indique:

Morada ....

Localidade .... Código postal ....

FORMA DE PAGAMENTO

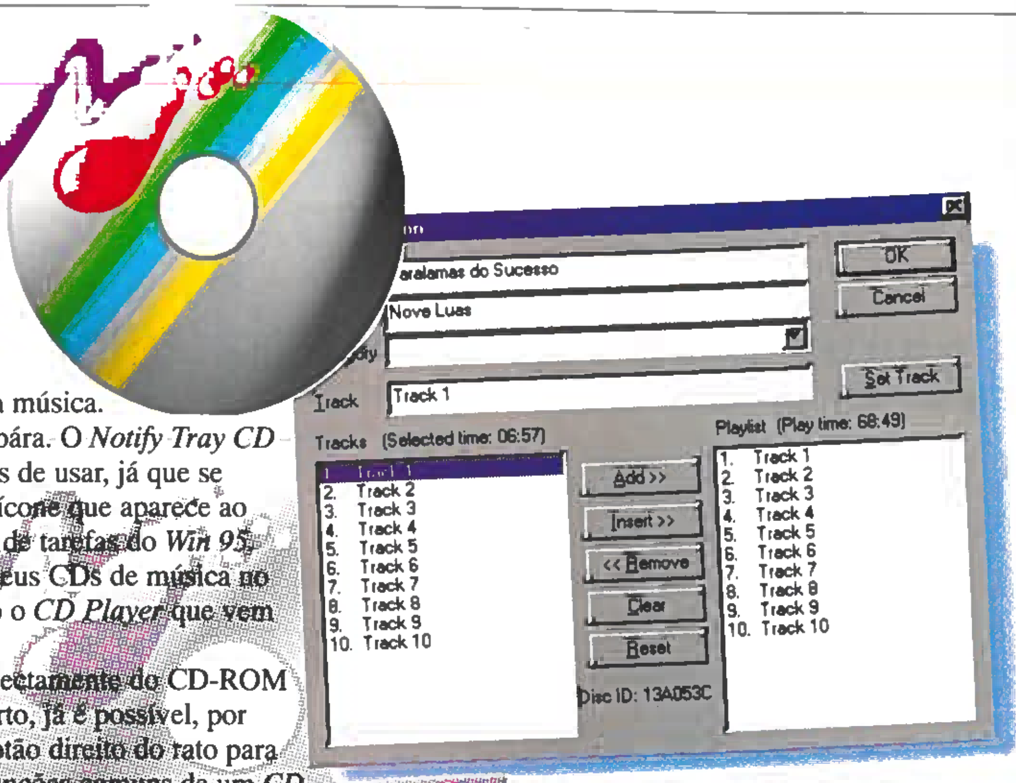
◯ Autorizo débito no cartão: VISA ◯ ◯ ◯

nº ◯◯◯◯ ◯◯◯◯ ◯◯◯◯ ◯◯◯◯ Validade ◯◯ ◯◯

◯ Junto cheque à ordem de Volta ao Mundo, S.A. B-CD14-CD

Data ◯◯ ◯◯ ◯◯ Assinatura ....

NOTA: Os dados recolhidos são processados automaticamente e destinam-se à gestão da sua assinatura e apresentação futura de novas propostas. O seu fornecimento é facultativo. Nos termos da lei é garantido ao cliente o direito de acesso aos seus dados e respectiva actualização. Se não desejar receber outras propostas comerciais, assinale aqui. ◯



NOTIFY TRAY CD

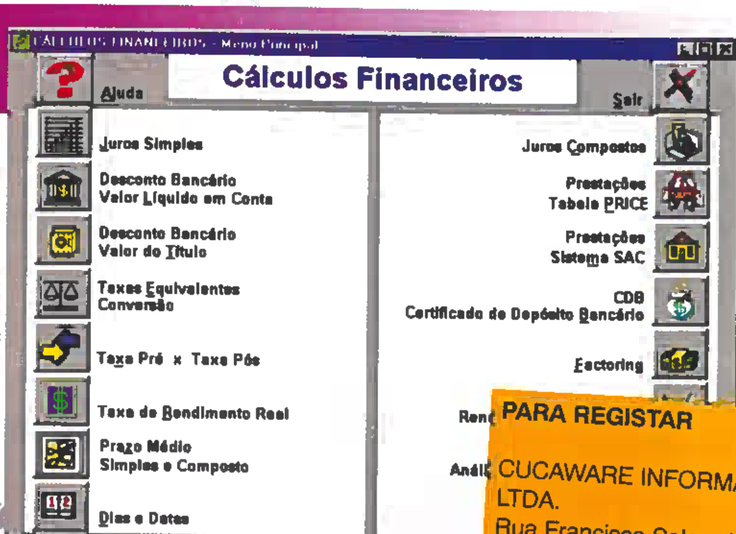
Um simples clique e você vai para outra música. Dois cliques e a música pára. O *Notify Tray CD* é assim: prático e simples de usar, já que se resume a um minúsculo ícone que aparece ao lado do relógio, na barra de tarefas do *Win 95*. Com ele, pode ouvir os seus CDs de música no computador, substituindo o *CD Player* que vem com o *Win 95*.

O programa corre directamente do CD-ROM e, quando ele estiver aberto, já é possível, por exemplo, clicar com o botão direito do rato para activar o menu com as funções comuns de um *CD Player: Play, Pause, Stop, Tracks* (músicas), entre outras. Mas, não é preciso abrir o menu para activar os comandos mais simples. Pode-se fazer isso clicando simplesmente sobre o ícone. Veja como:

- ✓ Com um clique sobre o ícone, salta-se para a próxima música.
- ✓ Clicando duas vezes, pausa-se a música actual.
- ✓ Três cliques sobre o ícone funcionam como *Stop*.

Outra coisa: é possível configurar o seu *CD Player* para mostrar o nome do artista e também da música. Para fazer isso, vá até ao menu e escolha a opção *CD Info/Program*.

Cálculos Financeiros



Programa, em português (léxico brasileiro), para fazer cálculos financeiros. Tem 14 funções, que vão desde juros simples até operações mais complicadas, como *Factoring, Análise de Fluxo de Caixa*, entre outras. A utilização é muito simples: basta preencher apenas os campos com os valores conhecidos e depois clicar em "Calcular", para que o programa calcule o resultado final. Além disso, o programa traz uma calculadora, para facilitar o trabalho.

Copie o programa para o seu computador (ele irá para o directório *Revista*, subdirectório *Cdrom14*, pasta *Aplicat*, subpasta *Wincalc*) e, a partir daí, faça a instalação. Vá até ao botão "Iniciar", seleccione "Executar", localize e abra a pasta *Wincalc* e escolha o ficheiro *Instala.exe*. Se durante a instalação surgir alguma mensagem de erro, ignore-a e continue o processo. No fim, o grupo *Wshare* será criado no botão "Iniciar".

PARA REGISTAR

CUCAWARE INFORMÁTICA LTDA.
Rua Francisco Sales, 119 - Lj. 01
Centro Empresarial Serra das Piteiras
35660-017 - Pará de Minas - MG
Telefone: (00 55 37) 231 60 64
Fax: (00 55 37) 232 16 48
Valor do registo:
Não informado

CD SYSTEM

Não se deixe enganar. Este programa não tem nada a ver com o *System* do seu computador. Na verdade, trata-se de um programa em português (léxico brasileiro) com o qual pode catalogar todos os seus CDs de música. Pode ser pelo nome das músicas ou dos artistas. E ainda pode imprimir uma relação com as informações.

Depois de instalado (o grupo *CD System 95* será criado no botão "Iniciar"), abra o programa e faça assim para começar o seu catálogo:

1 – Comece pelos cantores. Abra o menu "Cadastro" e seleccione "Artista".

2 – Na janela que aparece, clique em "Inserir" e preencha o espaço com o nome de um cantor. Depois, clique em "Gravar" e feche a janela.

3 – No mesmo menu "Cadastro", clique na opção "CD". Preencha os espaços (clicando antes em "Inserir") e, dentro de "Artista", escolha o nome que colocou no cadastro anterior.

4 – Siga este procedimento com todos os seus CDs e quando quiser imprimir o catálogo, use as opções do menu "Relatório".



PARA REGISTAR
Ligue para o telefone (00 55 900) 787-238 e informe o código do produto (aparece no primeiro ecrã).
Custo único: 5 400$00

A REVISTA MUNDO DO CD-ROM ESTEVE PRESENTE NA INFORPOR97







A todos os leitores que visitaram o nosso stand, queremos agradecer o sucesso desta iniciativa

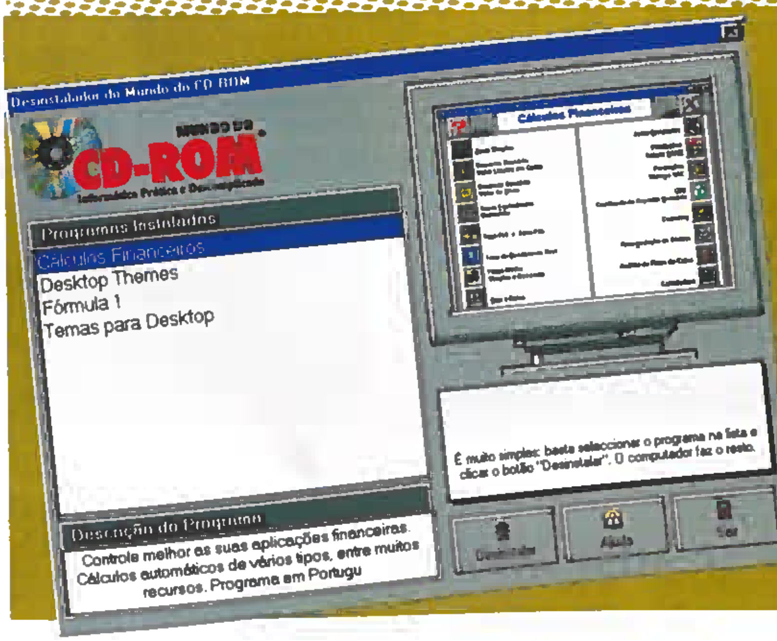
WinZIP 6.3

Esta é a nova versão do *WinZIP*, especial para *Win 95*. O programa traz algumas novidades que aumentam a facilidade da sua utilização. Agora, por exemplo, existe um recurso que automatiza a compactação de ficheiros para disquetes. Ou seja, quando quiser criar múltiplos volumes de um ficheiro compactado em disquete, o *WinZIP* pede automaticamente as restantes disquetes, assim que a primeira ficar cheia. Além do recurso de descompactar ficheiros retirados da *Internet* (já incluídos na última versão).



Mesmo que já tenha a versão anterior, instale esta. Quando chegar ao ecrã que pergunta o tipo de funcionamento, clique em *Start with the WinZIP Wizard*, se for um utilizador novato ou então em *WinZIP Classic*, se já conhece o programa.

A utilização é muito simples. Clique em *I Agree*, na primeira janela e quando o ecrã principal entrar, clique na opção *Add To*, para compactar os ficheiros e em *Extract To*, para os descompactar.



DESINSTALADOR

Com este programa, pode apagar todos os aplicativos copiados do CD-ROM da revista para o seu computador. É todo em português (léxico brasileiro) e a sua utilização é muito simples. No entanto, os programas ou jogos que precisam de ser instalados não podem ser vistos ou apagados por este utilitário.

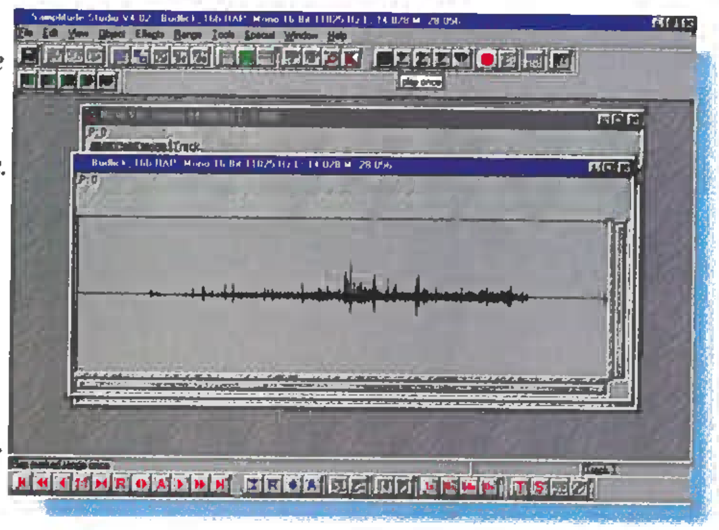
Efeitos Sonoros no PC

ENTRETENIMENTO

SAMPLITUDE STUDIO

Uma mesa de som digital. O Samplitude Studio *é um programa para profissionais que requer um certo conhecimento musical para que todos os recursos possam ser aproveitados. Mas, mesmo que não perceba muito de música, pode ter oportunidade de aprender a mexer com aplicativos deste género, seguindo os passos desta reportagem. Acompanhe.*

O Samplitude é uma "mesa de som" profissional. Vale a pena conhecê-lo, mesmo que não seja desta área.



Aplicar efeitos especiais é uma das qualidades do programa. Basta seleccionar uma parte e ir aplicando os efeitos para ver de qual gosta mais.

As opções do programa

Depois de instalado (o grupo *SEKD Demo* será criado no botão "Iniciar"), abra o programa. Uma janela com sugestões (parecida com a do *Word*) aparece. Clique em *Close*, para a fechar. Outra janela com opções para gravação de som é apresentada. Se perceber de programas musicais, configure as opções disponíveis para gravar (ligue um microfone correctamente ao computador, por exemplo, e depois clique em *Record*). Mas, se quiser familiarizar-se com o *Samplitude*, dê *OK* nesta janela e depois abra um ficheiro, no formato *Wave*, que tenha no computador (normalmente estão na pasta *Media*, dentro do directório do *Windows*). Para fazer isso, clique na opção *Import Sample...*, no menu *File*, e localize o ficheiro. Clique em "Abrir" e depois em *RAM-Project*.

Aplicar efeitos

Com o ficheiro no ecrã (é mostrada uma janela especial com as ondas sonoras), faça assim para aplicar os efeitos especiais:

1 Seleccione a parte na qual será aplicado o efeito. Basta clicar em cima da parte da música escolhida e "puxar" o rato na direcção desejada.

2 Para que os efeitos sejam activados é importante que o ficheiro escolhido esteja no padrão 16 *bits*. Faça isso, na opção *Change Bit Resolution*, no menu *Special*. O programa pede para guardar a nova versão. Dê *OK* e pronto.

3 Depois, basta ir aplicando os efeitos. A maioria deles está no menu *Effects*. Um dos mais interessantes é o *Noise Reduction*, que reduz o ruído das músicas.

4 Depois de aplicar o efeito, clique em *Play Once*, no painel de botões que está no topo do ecrã, para ouvir como ficou o seu trabalho.



SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 DX com 8 MB de memória RAM

PRODUTOR
Hohner MIDIA
P.O. Box 5497
Santa Rosa, CA 95402

TELEFONE
(001 707) 578 20 23
Fax: (001 707) 578 20 25

VALOR DO REGISTO
Não informado

Falcão
O tolo que diverte

Esqueça o seu lado mais sofisticado e conheça a Cornopopéia. Pelo menos, sempre poderá dizer com conhecimento de causa que é uma patetice.



Definitivamente, não é mesmo para levar a sério. O mega-cult--superstar Falcão zomba de tudo e de todos, a começar por ele mesmo. O rol de insignificâncias que tem caracterizado a sua carreira, cujo sucesso é sobejamente conhecido no Brasil, está presente com toda a força no nosso CD-ROM. Por mais culto e intelectual que você seja, é praticamente impossível evitar um sorriso com as (maliciosas mas inocentes) brincadeiras deste artista. Experimente ver a demo *que colocamos no CD-ROM...*

SISTEMA MÍNIMO
Windows 3.x ou superior
486 DX com 8 MB de memória RAM

PRODUTOR
Soft & Book

DISTRIBUIDOR
MPO Multimídia

TELEFONE
(00 55 11) 36 75 37 66

EM PORTUGAL
Este programa não está à venda no nosso país.

PREÇO SUGERIDO
Cerca de 9 000$00

No princípio...

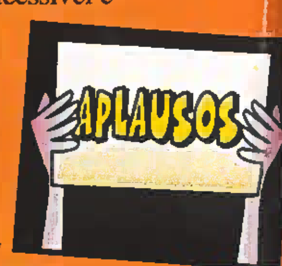
A quantidade de disparates começa no ... princípio. No ecrã de apresentação, que tem uma foto do artista feita debaixo para cima, só há um lugar (adivinhe qual?) onde se pode clicar para continuar. As pessoas muito mas mesmo muito sensíveis, devem ficar-se logo por aí. Apesar de várias brincadeiras de carácter sexual, não vimos nada de ofensivo. Fica claríssimo que é tudo brincadeira, sem o intuito de ofender alguém. Aliás, nos créditos, os



autores avisam que "nenhum animal, vegetal ou mineral foi molestado ou assediado sexualmente na produção deste CD-ROM".

O artista optou por entregar a produção do CD-ROM à empresa brasileira *Soft & Book*. E o trabalho ficou muito bom. Tanto mais que nem sequer é preciso instalar o programa. Ele corre directamente do CD.

O interface é muito acessível e bastante claro, todo em português (léxico brasileiro), apesar de certas palavras não o parecerem muito. Mas como afirma a filosofia deste artista cearense: "É melhor dizer asneiras que ser mudo".



Screen Savers

Os protectores de ecrã podem ter as mais diversas funções. Homenagear alguém como a Princesa Diana é uma delas. Outra pode ser assistir a algumas cenas de corridas de Fórmula 1. Ou ainda ter o efeito visual de um furacão a "varrer" tudo o que estiver no ecrã. Estas três opções estão nesta edição do Mundo do CD-ROM. Veja como instalar e usar cada uma delas.

Diana

Um tributo à princesa Diana, mostrando algumas das suas fotos mais famosas: do casamento com o príncipe Carlos até às imagens mais recentes, em acções de caridade. São várias imagens, de muito bom gosto, apresentadas em sequência, com uma banda sonora emocionante.





Jordan

Coloque os carros da Fórmula 1 da *Jordan* a passear no ecrã do seu computador. Bonitas animações, cenas do *cockpit* e sons reais das competições são alguns dos elementos que aqui se podem encontrar.

Twister

Um furacão a "arrastar" e distorcer todas as imagens que estiverem no ecrã do seu PC. E ainda pode regular a velocidade do seu "remoinho" particular.



INSTALAÇÃO E CONFIGURAÇÃO

Os três protectores de ecrã precisam de ser instalados. Escolha o que quer usar, clique em "Instalar o programa" e siga as instruções do ecrã (na maior parte das vezes basta clicar em *Next*). No fim, serão criados grupos de programas com os respectivos nomes dos *Screen Savers* (o de Diana e o do *Twister*, no botão "Iniciar").

Para configurar o *Screen Saver*, clique com o botão direito do rato num lugar livre da "Área de Trabalho" e escolha "Propriedades", no menu. Na janela que aparece, clique na aba "Protecção de Ecrã" e, no espaço com o mesmo nome, seleccione o protector de ecrã. Clique em "Definições", para alterar o som, por exemplo, determine o tempo de espera e depois clique em "Ver" para observar o *Screen Saver* a funcionar. Depois, dê *OK* e pronto.



Mas seja qual for o seu desporto favorito,



Dimensão:
60cm x 30cm

assine já

e ganhe este fantástico saco adidas.

Recorte ou fotocopie
o cupão e envie para:
Mundial
Remessa Livre n.º 11 017
1032 Lisboa Codex

Ou assine por
Tel: (01) 721 03 98
Fax: (01) 727 36 89

Para pagamentos
com cartão de crédito

Campanha válida
até 15 de Janeiro 1998
(Stock limitado)

MUNDIAL

Sim, pretendo assinar a um ano por apenas 5.990$00*
e receber grátis o meu saco adidas

Nome ______________________________
Morada ______________________________
Código Postal ____________ Localidade ____________
Telefone ____________ Profissão ____________

Autorizo o débito no cartão ☐ ☐ ☐ nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
(não se aceitam cartões Visa Electron) Validade ☐☐ ☐☐
Junto cheque à ordem de Volta ao Mundo, S.A.

Assinatura ______________________________

* Campanha válida até 15 de Janeiro de 1998. Para Portugal Continental e Ilhas. (Stock limitado)

B-MU20-CD

Nota: Os dados recolhidos são processados automaticamente e destinam-se à gestão da sua assinatura e apresentação futura de novas propostas. O seu fornecimento é facultativo. Nos termos da lei é garantido ao cliente o direito de acesso aos seus dados e respectiva actualização. Caso não pretenda receber outras propostas comerciais, assinale aqui. ☐

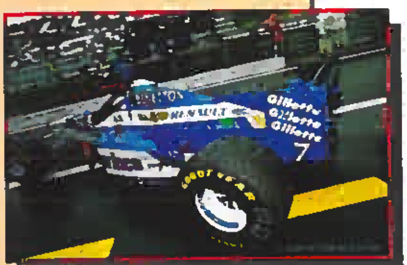


Imagens da Fórmula 1

Colocamos no CD-ROM, 31 imagens, em alta resolução, com o tema "Fórmula 1", para serem usadas no seu computador, inclusive como papel de parede. São fotos dos carros das equipas *McLaren, Jordan, Benneton, Ferrari,* além de fotos das boxes e dos pilotos.

Pode vê-las de duas formas: clicando sobre o nome do primeiro ficheiro e usando a seta de direcção para baixo, ou então clicando com o rato sobre a imagem. Assim, ela vai aparecer em tamanho original (até para saber como vai ficar o seu papel de parede). Para voltar ao normal, clique novamente.

Papel de parede automático



Agora, pode transformar qualquer imagem em papel de parede directamente do CD-ROM. Basta escolher uma delas, clicar em "Copiar para o PC" e pronto. É que depois de copiada para o computador, aparece outra janela a perguntar se quer utilizá-la como papel de parede. Escolha "Centralizado" ou "Lado a Lado" e depois clique em Sim. Agora, só falta ver o resultado.





Crayola Magic 3D Coloring Book

O *Crayola Magic 3D* é uma espécie de livro de pintar. Traz vários lápis coloridos, que criam bonitos efeitos em tons de degradê, alguns tipos de pincéis, texturas e ainda efeitos sonoros.

Instale a versão do programa compatível com o seu sistema operacional (*Windows 3.1* ou *Win 95*) no computador. Depois, execute-o através do ícone criado no grupo "Programas", no botão "Iniciar".

Na versão colocada no CD, está disponível uma paisagem do fundo do mar. Para pintar o desenho, clique sobre uma das cores que estão na parte inferior do ecrã, e depois no elemento da cena no qual vai aplicar a cor. Se quiser pôr texturas, elas estão no painel do lado esquerdo do ecrã. E as ferramentas (tipo de pincel, borracha...) estão no lado direito.



Para sair do programa, basta clicar em *Exit,* no canto esquerdo do ecrã.

VirtualPet

Não, ainda não é o *Tamagotchi* (apesar de ele estar a ser preparado para PC. Por isso, espere pelas novidades). Mas já pode começar a treinar-se com o *Virtual Pet*, que colocamos no CD-ROM. É que se instalar este programa, ficará com um animal virtual no ecrã do seu computador. Pode ser um coelho, um cão, pinguim, peixe, entre outros.



Depois de instalado, será criado um ícone no botão "Iniciar". Assim que o programa entrar, dê um nome ao seu animal e escolha o que quer. Clique no botão com o símbolo ✓ e depois já é possível cuidar dele. Veja as dicas para cuidar dele:

- O animal não tem expressão facial. Por isso, é preciso "adivinhar" quando é que ele quer alguma coisa ou então esperar por um aviso (aparece um texto na parte inferior da janela).

- Na opção *Pet Statistics*, no menu *Virtual Pet*, você verifica a idade e o peso do seu animal.

- Converse sempre com o seu animal. Caso contrário, ele poderá ficar triste e rebelde.

Animouse



A boa e velha seta do rato é insubstituível. Mas, de vez em quando, para variar, pode torná-la o que quiser. Até numa minhoca! A vantagem do *Animouse* é que ele corre directamente do CD-ROM e quando se desliga o computador volta tudo ao que era antes.

A utilização é muito simples: abra o *Animouse* e, na janela que aparece, escolha o ponteiro que quer mudar clicando na opção desejada, em *Cursor to change*. Na lista de cursores, clique nos modelos e verá logo o resultado. Há animações de minhocas, dardos, uma injecção, entre outros objectos.

Depois de escolher um deles, dê *OK* e pronto. Para voltar ao normal, basta escolher *default*.

Se gostar do programa, copie-o para o seu PC (ele irá para o directório *Revista*, subdirectório *Cdrom14*. Pasta *Entrete*, subpasta *Animo*. E se quiser que o programa entre sempre que se iniciar o *Win 95*, clique em *Install...* e dê *OK*. Assim, um atalho do *Animouse* será colocado no grupo "Iniciar".

Na Pista de Fó

Assuma o volante de um Ferrari e mostre toda a sua habilidade em Silverstone (Inglaterra).

Por Mario Fittipaldi



O jogo Power F1 é autorizado pela FIA e, portanto, todas as equipas e pilotos são reais. É a sua oportunidade de dar um encontrão a Michael Schumacher ou Damon Hill.

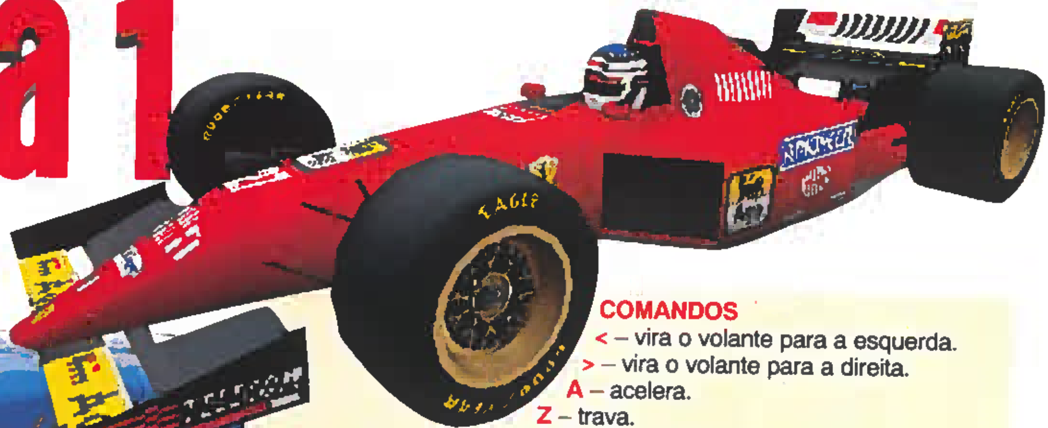


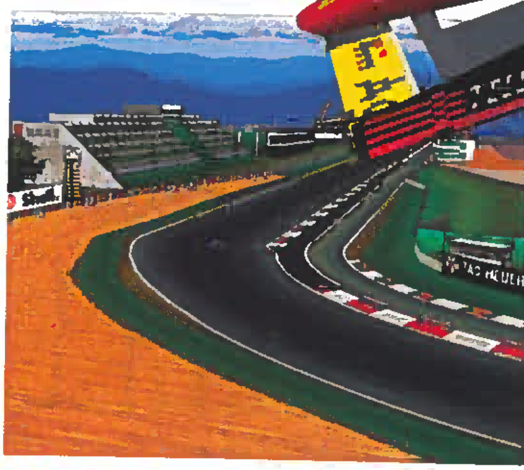
O clima é de pura velocidade. Você conduz o Ferrari V12 *que Jean Alesi usou em 1995 numa das mais tradicionais — e velozes — pistas do calendário da Fórmula 1: Silverstone, palco do GP da Inglaterra. O desafio é enorme. São duas voltas e você parte em último. É preciso ter muita habilidade para ultrapassar todos os concorrentes, entre os quais Michael Schumacher, no ano em que ele conquistou o seu bi-campeonato da categoria, ao volante de um* Benetton-Renault, *e Damon Hill, ainda nos seus dias de glória (e com um bom carro), já que o piloto inglês estava, nesse ano, sentado num* Williams, *também empurrado pelo potente motor* Renault.

O realismo

Power F1 é licenciado pela *FIA*, a Federação Internacional de Automobilismo que regulamenta a Fórmula 1. Isso significa que pilotos, equipas e circuitos são reais. O jogo completo permite corridas em *multiplayer* (em rede), modem ou ainda dois pilotos na mesma máquina, com o ecrã dividido. Embora nesta

rmula 1





COMANDOS

< – vira o volante para a esquerda.
> – vira o volante para a direita.
A – acelera.
Z – trava.
P – aumenta a mudança.
L – reduz a mudança.
Barra de espaço – vista para trás (espelho).
CTRL – troca os pneus.
ESC – exibe o menu.
F1 – liga ou desliga a ajuda.
F2 – liga ou desliga *Racing Line*.
F3 – liga ou desliga a perspectiva do céu.
F4 – liga ou desliga o travão automático.
F5 – liga ou desliga o painel de informações.
F6 – vista de dentro do carro.
F7 – espelhos 3D ou 2D.
F9 – diminui os pormenores gráficos.
F10 – aumenta os pormenores gráficos.
F11 – muda para o carro da frente.
F12 – muda para o carro de trás.
Teclado numérico – selecciona as câmeras de visão.
↓ – alterna entre as três melhores câmeras.
0 (zero) do teclado numérico – alterna entre todas as câmeras.

versão só esteja disponível a pista de Silverstone, já é possível perceber que se trata de um óptimo jogo. Você pode, por exemplo, escolher entre mudanças automáticas ou manuais, ligar ou desligar o travão automático — o que exigirá mais perícia — e ainda mudar o ponto de visão, que pode ser de dentro do carro (mais emocionante) ou vista traseira (mais fácil). E a *demo* ainda traz configurações especiais de comando para teclado, *joystick* ou volante.

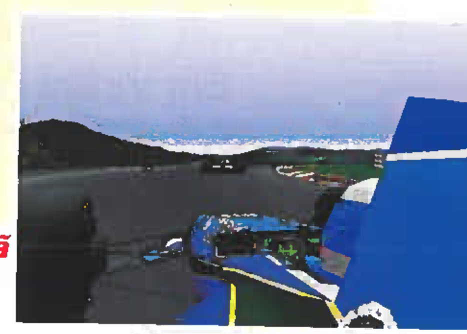
Acelere a fundo

Para poder jogar é preciso copiar o jogo para o seu computador (ele irá para o directório *Revista*, subdirectório *Cdrom14*, pasta *Jogos*, subpasta *PowerF1*). Depois de fazer isso, para entrar no jogo, vá até ao botão "Iniciar", seleccione "Executar" e escreva a seguinte linha de comando:

```
C:\REVISTA\CDROM14\JOGOS\
POWERF1\f1.exe
```

Entra um ecrã e depois o menu principal. Clique em *OK* e então já estará na pista. Depois, basta esperar pelo sinal verde, pôr a primeira (tecla *P*) e .... prego a fundo!

Ajuda no próprio ecrã



Uma das melhores características é a ajuda no ecrã, chamada de *Help Screen*. Aí, encontra informações precisas sobre qual é a próxima curva, com o seu nome real, as suas características e a velocidade média a que ela deve ser contornada. O problema é que é preciso ter conhecimentos mínimos de inglês (e de algumas palavras do meio automobilístico) para perceber o que se diz. Por exemplo, *Hangar Straight* significa *Recta Hangar*. Depois, verá a mensagem *Stowe sharp left*, que significa *Curva Stone* para a esquerda (*left*) e acentuada (*sharp*). Ou também pode ver a mensagem *Bridge flat right*, que é a *Curva Bridge*, pé em baixo (*flat*), à direita (*right*). Com a prática, verá que aprenderá. E de certeza que vai divertir-se muito.

SISTEMA MÍNIMO DOS, mas roda direto em Windows 95
Pentium com 16 MB de memória RAM

PRODUTOR
EIDOS

DISTRIBUIDOR
Ecogames

TELEFONE
(056) 830 62 00

PRÇO SUGERIDO
13 990$00



E que venç

Em Virtua Fighter 2, *ao melhor estilo dos vídeo-jogos, as lutas são rápidas e é preciso muita agilidade para vencer.*

Um trunfo para se ter êxito neste jogo é decorar os comandos. Assim, não se perde tempo quando se tem de enfrentar o adversário.

Tem sido muito curta a vida de sucesso de um jogo. Virtua Fighter *é um caso à parte. Foi lançado há três anos para as máquinas de jogos de video, formou uma legião de apreciadores e tem agradado sempre muito, até hoje. Agora, foi lançada a versão para computador. E tudo indica que o sucesso vai continuar. Praticamente igual ao jogo das máquinas de video, esta versão até inclui os movimentos originais das personagens. As lutas são rápidas e é preciso uma certa agilidade nos comandos para vencer. Na versão colocada no CD-ROM estão disponíveis dois lutadores (na versão completa são 10) e você poderá jogar contra o computador ou então contra um amigo, dividindo o mesmo teclado.*



Instalar o jogo

Clique em "Instalar o Programa" e, no ecrã que aparece, escolha *Setup,* para que os ficheiros sejam descompactados. No fim, o ecrã de instalação vai entrar automaticamente. Siga os passos que aparecem no ecrã (o grupo *Virtua Fighter 2* será criado no botão "Iniciar"). Quando acabar, carregue em *Play,* para começar a jogar.

As opções de luta

Nesta versão, existem três opções de luta que pode escolher para jogar: *Arcade Mode, VS Mode* e *VS for Multiplayer.*

Virtua Fighter 2



Use as setas de direcção do teclado para seleccionar uma delas e depois dê *Enter* para entrar e começar a jogar. Aqui, pode acompanhar um pequeno resumo de cada opção:

Arcade Mode – você joga contra o computador. Escolha uma personagem e dê *Enter* para começar. Ganha quem tirar primeiro toda a energia do adversário. Também se pode atirar o oponente para fora da arena.

a o melhor

VS Mode – dois jogadores a dividir o mesmo teclado. As regras são as mesmas do *Arcade Mode*. Use a tecla *F5* para entrar num ecrã de opções, quando estiver a jogar neste modo.

VS for Multiplayer – permite jogar contra outra pessoa, utilizando o modem e uma linha telefónica. Depois de seleccionar este modo, uma janela de opções será apresentada para se configurar o jogo.

As regras

As regras de *Virtua Fighter 2* são específicas e não muito comuns em jogos do género. Para ganhar uma luta, por exemplo, não é preciso tirar toda a energia do seu adversário. Você pode, simplesmente, optar por tentar atirá-lo para fora da arena. Ou então, se preferir, prolongue a luta até acabar o tempo, procurando manter a sua barra de energia maior do que a do seu adversário. Desse modo, quando a batalha acabar a vitória será sua. Procure usar várias combinações de tecla, enquanto estiver a lutar. Pode descobrir novos golpes mesmo sem querer e ter mais hipóteses de ganhar.

COMANDOS

Para vencer em *Virtua Fighter 2*, o melhor é decorar os comandos básicos. Assim, não perde tempo. E pode combinar algumas teclas (as de movimento com as de ataque) para conseguir movimentos especiais.

Jogador 1

W – salta.
A – anda para trás*.
D – anda para a frente*.
S – agacha-se.
V – defende.
G – murro.
H – pontapé.
Z – pausa ou inicia o jogo, ou funciona como *Enter*.

** Carregue nestas teclas duas vezes seguidas para fazer com que o lutador corra.*

Jogador 2

↑ – salta.
← – anda para trás*.
→ – anda para a frente*.
↓ – agacha-se.
Del – defende.
End – murro.
PageDown – pontapé.
Enter – pausa ou inicia o jogo (o mesmo que a tecla Z).

** Carregue nestas teclas duas vezes seguidas para fazer com que o lutador corra.*

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
Pentium 90 com 16 MB de RAM

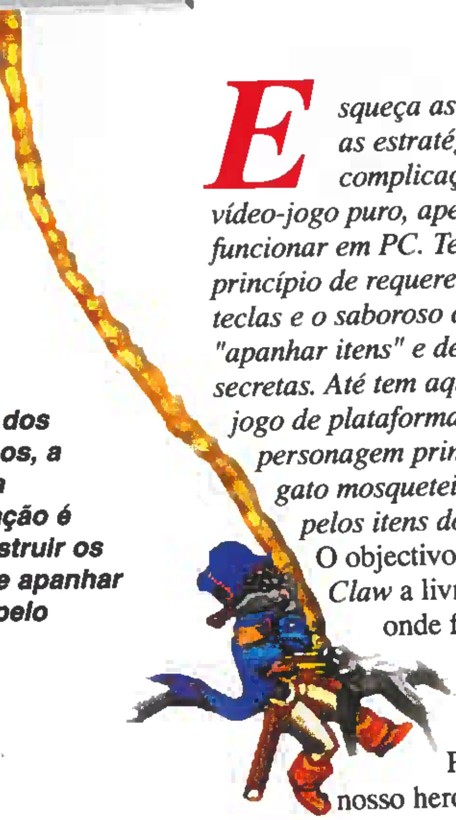
PRODUTOR
Sega Enterprises

DISTRIBUIDOR
Ecogames

TELEFONE
(056) 830 62 00

PREÇO SUGERIDO
11 990$00

O objectivo deste jogo é apenas divertir. E, enquanto faz isso, ajude o capitão Claw a livrar-se da prisão.



Esqueça as responsabilidades, as estratégias, as complicações. Claw é um vídeo-jogo puro, apenas adaptado para funcionar em PC. Tem o mesmo princípio de requerer habilidade nas teclas e o saboroso desafio inocente de "apanhar itens" e descobrir passagens secretas. Até tem aquela "pontinha" de jogo de plataforma, com a personagem principal, um invocado gato mosqueteiro que tem de saltar pelos itens do cenário.

O objectivo é ajudar o Capitão *Claw* a livrar-se da prisão, onde foi confinado pelo lorde "Le Rauxe" e os seus ajudantes "Cocker Spaniards". Pelo caminho, o nosso herói deve procurar o *Amuleto das Nove Vidas* (*Amulet of Nine Lives*), que o pode tornar imortal. O amuleto, porém, não irá funcionar se você deixar para trás as pedras preciosas que devem ser encaixadas nele.

No estilo dos vídeo-jogos, a sua única preocupação é tentar destruir os guardas e apanhar os itens pelo caminho.

Aprender a jogar

Depois de instalado, abra o jogo. Dê *Enter* no primeiro ecrã e, no próximo, escolha *Single Player.* Quando o ecrã do jogo entrar, use as setas de direcção para movimentar a personagem. Se carregar na barra de espaço, ele salta e sobe escadas. Vá andando pelo jogo, recolhendo os itens pelo caminho e, ao encontrar um inimigo, tente destruí-lo. Pode fazer isso de duas maneiras: utilizando a espada (tecla *Ctrl*), com a vantagem de não gastar munições, ou então com magia (*ALT*). Para trocar o tipo de magia (dinamite, laser ou tiros), use a tecla *Shift* ou então os números de 1 a 3.







Brincar d



Tecnologia "exportada" para DVD

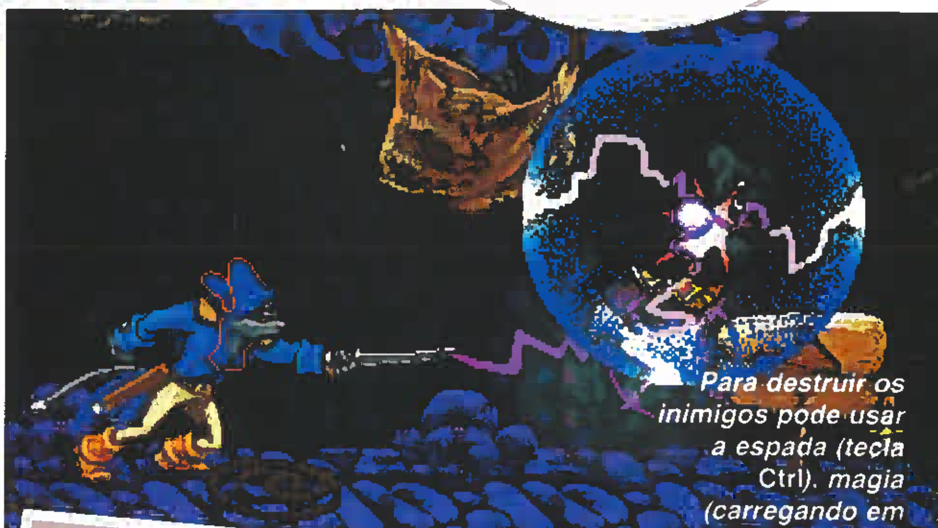
Claw não é apenas um jogo para CDs-ROM comuns. Ele também será lançado no formato DVD, numa versão especialmente modificada para que isso seja possível. Quando estiver disponível em DVD, o CD do jogo vai incluir vários vídeos de animações em alta resolução, a contar a história do herói mosqueteiro.

Para o feliz proprietário de um DVD, vai ser como comprar um jogo e, por consequência, levar uma longa metragem de desenhos animados com som *Dolby Surround*.

Explorar o cenário

Na versão colocada no CD-ROM, pode explorar duas fases do jogo. Vá andando pelos cenários para tentar descobrir passagens secretas e itens que o vão ajudar a acabar com os inimigos. Os barris, por exemplo, podem ser carregados e atirados para outros lugares. Basta parar em frente deles e carregar na seta de direcção para cima, juntamente com a tecla *Ctrl*. Quando o barril estiver nas mãos da personagem, tecle novamente *Ctrl* para o atirar.

Tenha cuidado para não tocar nos seus inimigos, pois eles roubam a sua energia. Quando ela chegar a zero, você perde uma vida e o jogo volta ao princípio. A não ser que tenha passado pelos marcos que têm uma bandeira preta. Nesse caso, o jogo recomeça a partir desses pontos. As fases só acabam quando se chega à bandeira de partida (com quadrados pretos e brancos e com estrelas verdes a piscar à sua volta).



Para destruir os inimigos pode usar a espada (tecla Ctrl), magia (carregando em Shift) ou ainda atirar os barris de pólvora sobre eles.

DICAS



- ✓ Salte e atire dinamite para alcançar lugares muito difíceis.
- ✓ Por cada milhão de pontos, ganha uma vida extra.
- ✓ Tente apanhar a espada de fogo. Ela vai permitir que gaste munições à vontade, pois a limitação de uso é por tempo e não por quantidade.
- ✓ O rato de brincar, com estrelas a piscar à sua volta, dá-lhe muitos poderes. Não deixe de o apanhar.

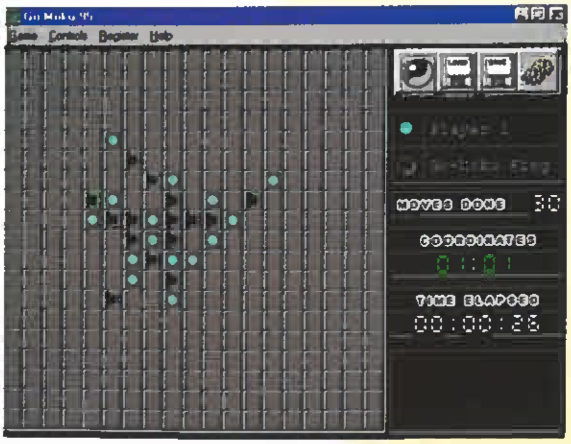
SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
Pentium com 16 MB de memória RAM

PRODUTOR
Monolith Productions

OBSERVAÇÃO:
Até ao fecho desta edição, este jogo ainda não era comercializado no nosso país.

Pirata

Go-Moku

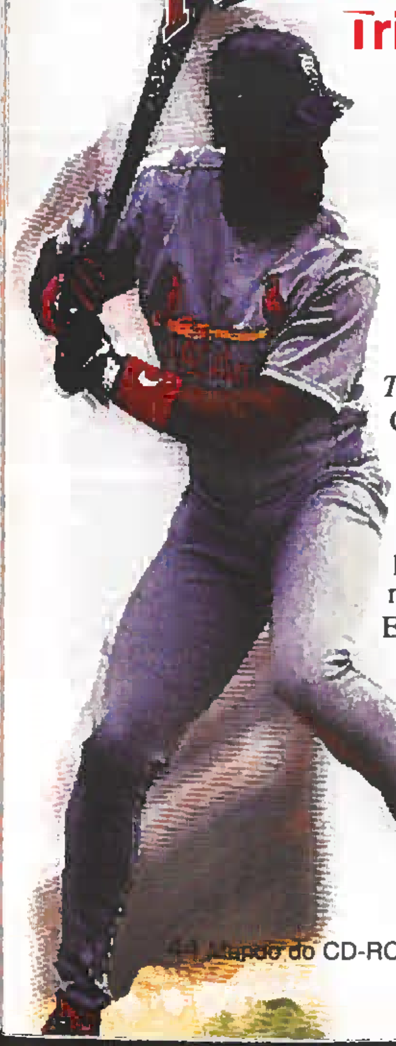


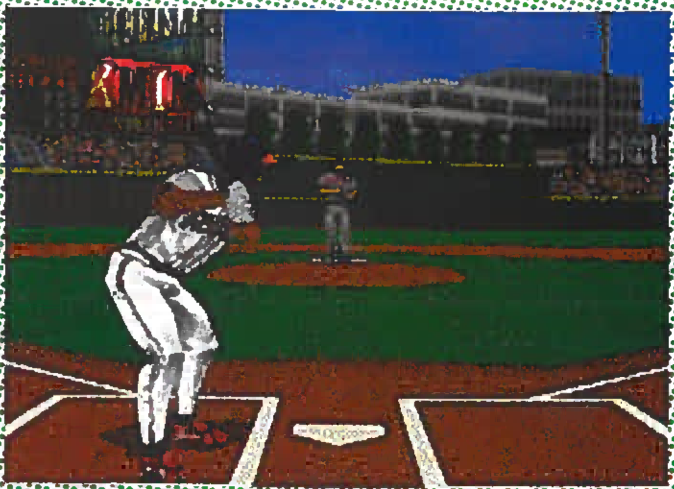
Baseado num antigo jogo japonês, chamado *GO*, este programa é uma espécie de "jogo da velha", um bocado mais complexo. O objectivo é formar uma linha com cinco bolas, na horizontal, vertical ou diagonal. Para fazer isso, basta clicar com o botão esquerdo do rato, no local onde quer que a bola apareça. Mas atenção: o seu adversário é o computador, portanto, ele vai tentar impedi-lo.

No total são 361 quadrados no tabuleiro, e pode colocar as suas peças em qualquer lado. Clicando com o botão direito do rato num quadrado livre, aparece uma caixa a mostrar uma dica do jogo. O número que aparece representa a percentagem de acerto do seu movimento, avaliada pelo computador. Se o valor apresentado for 100%, o quadrado é o ideal para colocar a peça. Outra coisa: se teclar na letra *H* quando for a sua vez de jogar, vai aparecer imediatamente uma dica a dizer onde pode colocar a sua peça.

TRIPLE PLAY 98

TriplePlay'98





O *baseball* ainda não é um jogo muito conhecido aqui em Portugal. Mesmo assim, pode sentir o gosto de treinar as suas habilidades como atirador, nesta versão do *Triple Play'98*, colocada no CD-ROM. O objectivo é acertar na bola que é lançada pelo adversário e atirá-lo o mais longe possível, de preferência para fora do estádio (até se torna mais divertido).

Entre no jogo e no menu principal escolha entre cinco jogadores que serão controlados no quadro. Para fazer a selecção, basta clicar no símbolo da equipa seleccionada. A lista com os nomes será mostrada. Clique duas vezes sobre qualquer um dos nomes para que eles sejam incluídos na lista do lado direito do ecrã.

O jogo começa assim que clicar na seta a apontar para a direita, na parte inferior do ecrã. Espere que o outro jogador lance a bola e tecle *Enter* para a rebater. Se quiser mudar a posição da tacada, use as setas de direcção do teclado.

Para sair do jogo, tecle *ESC* e escolha a opção *Quit*, no menu.

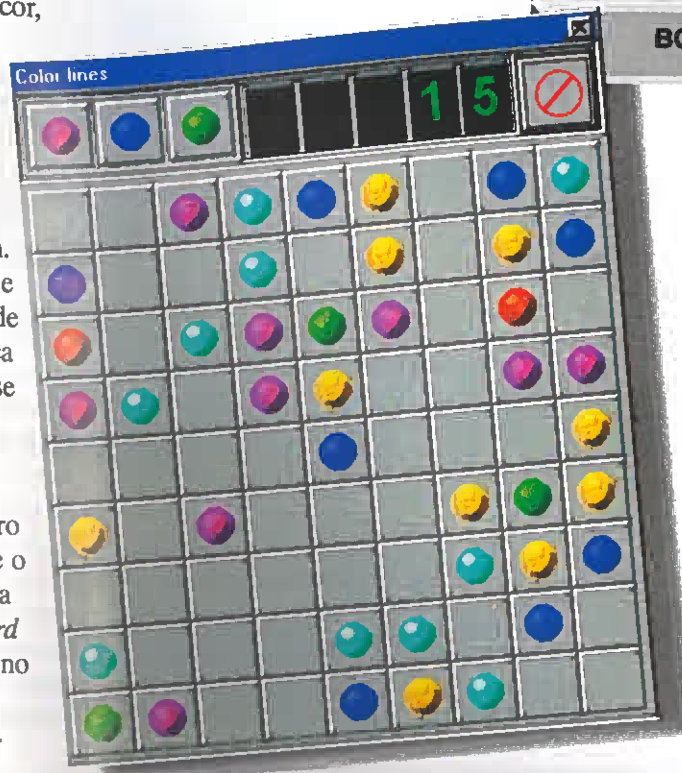
DICA: quanto mais perto a bola estiver da ponta do taco, quando for rebatida, mais longe ela será lançada.

LINES 95

Colocar cinco bolas da mesma cor, alinhadas na horizontal, vertical ou diagonal, para que elas desapareçam. Este é o objectivo do *Lines 95*. Mas seja rápido, pois a cada movimento realizado mais bolas aparecerão no ecrã. Se o "tabuleiro" ficar cheio, o jogo acaba.

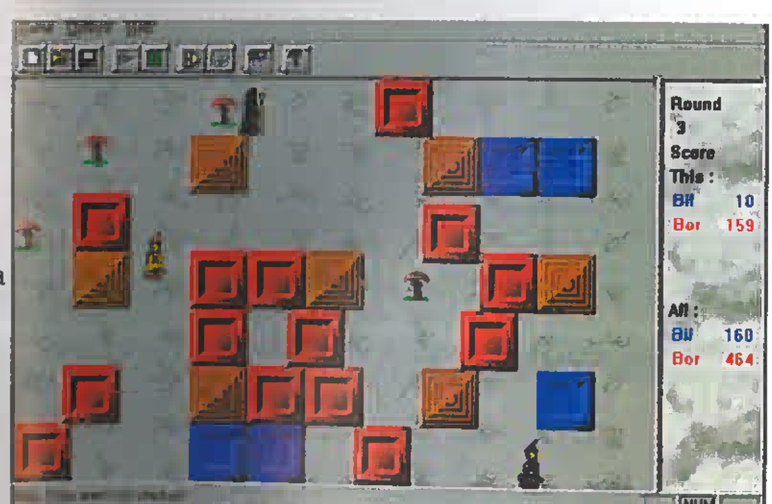
Para movimentar as bolas, clique sobre elas e depois no sítio para onde as quer mandar. Mas, não se esqueça que o movimento só vai acontecer se não houver bolas a impedir a passagem.

O jogo corre directamente do CD-ROM e quando entrar o primeiro ecrã, clique em *Pretender* e coloque o seu nome (*Your name*). Escreva uma senha qualquer em *Enter a Password* (entre com uma senha), confirme-a no espaço respectivo e dê *OK*. Depois, clique no botão *Start*, para começar.



BOOM!

Uma espécie de quebra-cabeças que pode ser jogado por até quatro jogadores. Dois feiticeiros têm como objectivo destruir o maior número de blocos coloridos num campo fechado. Para isso, terão de usar bombas ou empurrar os blocos coloridos para cima dos que pertencem ao inimigo (é a única maneira de os fazer desaparecer). Ganha o jogo quem marcar mais pontos com as explosões ou quem absorver o maior número de blocos.



Depois de instalado (o grupo *aSc Games* será criado no botão "Iniciar"), abra o jogo. No ecrã que aparece, configure as opções a seu gosto, pois é possível disputar uma partida contra um amigo ou até três adversários, comandados pelo computador.

Use as setas de direcção para movimentar-se e seja mais rápido que o inimigo, colocando bombas nos blocos a ele pertencentes (use a tecla *Insert*). Tenha cuidado para não ser esmagado pelos próprios blocos e evite comer os cogumelos soltos pelo homem de capa preta pois se isso acontecer perderá pontos.

BATALHA NAVAL



Dispute uma partida de batalha naval contra jogadores de todo o mundo, via *Internet*. O *Navy Battle* foi especialmente projectado para ser jogado entre duas pessoas, ligadas ao mesmo tempo na rede mundial. Mas é óbvio que você precisa de ter a *Internet* a funcionar correctamente no seu computador.

Para disputar as partidas, basta instalar o jogo no seu computador, preencher os espaços com os dados solicitados e começar uma ligação à *Internet*.

Seleccione o seu oponente na lista *Registered Users* e clique em *Let's Play*.

Enquanto estiver a jogar, pode ir "conversando" com a outra pessoa. Basta escrever no espaço livre o texto a ser enviado, na parte inferior do ecrã. As mensagens do inimigo aparecem na parte superior do ecrã.

As regras para jogar são simples: antes de começar a partida, posicione os seus navios no campo quadriculado utilizando o botão esquerdo do rato. Dê cliques simples ou duplos para rodar os navios. Quando estiver tudo pronto, clique no botão *OK*. Tente adivinhar a posição do inimigo e, quando chegar a sua vez, clique sobre o quadrado onde acha que o navio dele está. Quando um tiro adversário atingir um dos seus navios, aparece uma caveira a avisar. Ganha quem destruir primeiro todos os navios inimigos.

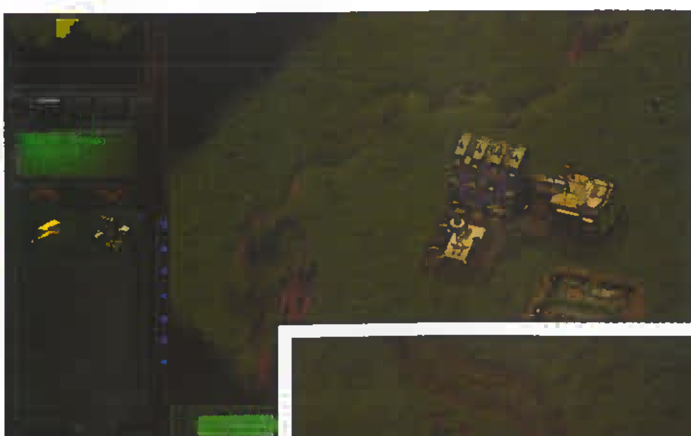
Earth 2140



Neste jogo de estratégia, o seu objectivo é povoar uma região deserta da Terra no ano 2140. A estrutura do jogo faz lembrar um bocado o clássico *Warcraft 2*, mas as imagens gráficas são muito melhores. Os fãs do género vão adorar o desafio.

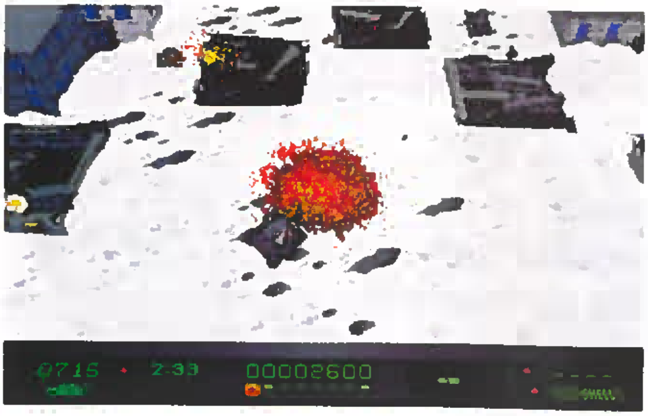
Execute o jogo e quando ele entrar, escolha uma das opções de resolução (*1* para *640x480* e *2* para *800x600*). Depois, irá para outro ecrã (uma espécie de sala em 3D, com várias portas). Clique no símbolo azul numa bola que está no meio do ecrã. Determine o nível de dificuldade desejado (*Easy* é o mais fácil) e dê *Enter* quando o ecrã verde aparecer.

O seu objectivo, nesta versão do jogo, será construir várias estruturas: *Tech House, Bio Center, Research Center, Power Plant, Refinery,* duas *Mines* e quatro *Banthas*. Use o botão esquerdo para fazer isso. Seleccione a estrutura que vai construir, na consola do lado esquerdo do ecrã, e depois no local onde o "prédio" vai ser construído. O carro de construção demora um certo tempo a sair da base. Quando isso acontecer, coloque-o num local seguro e clique em cima desse local para começar a construção. Deve usar o botão esquerdo também para seleccionar os veículos e os soldados que vão participar nas batalhas. Quando for possível atacar os inimigos, pare o ponteiro sobre eles e dê um clique.









Mass Destruction

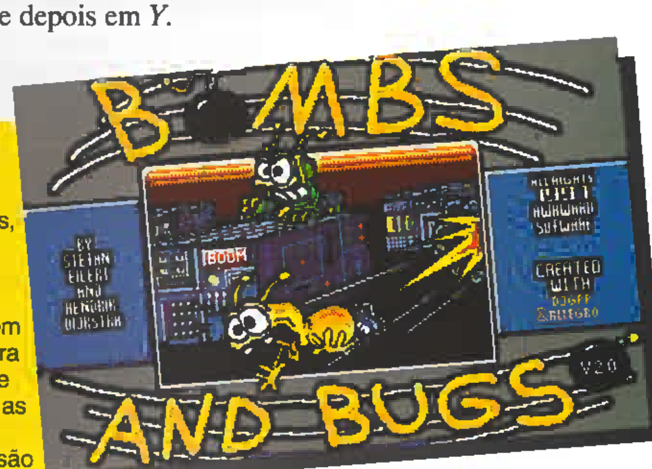
Comande um tanque de guerra ultra-equipado e destrua tudo e todos. Aqui, o que importa não é a estratégia, mas sim a habilidade. A missão é certificar-se de que um aeroporto, dentro de uma cidade dominada por um exército inimigo, fica inoperante. Depois, será preciso usar o tanque de guerra que está sob o seu comando, para destruir todos os soldados e construções que estão à sua volta. Aliás, para apanhar armas especiais, não poupe munições e dispare contra prédios, casas e *containers*. Eles podem revelar itens extra.

Evite ficar muito tempo imerso na água. Use este recurso apenas para atravessar pequenos rios porque senão o tanque explodirá.

Instale o *Mass Destruction* e quando aparecer um ecrã a perguntar a configuração da sua placa de som, dê *Enter* em *Select and Configure...* e escolha o modelo. Depois disso, saia do ecrã do *DOS* e vá até ao botão "Iniciar", seleccione "Executar" e escreva a seguinte linha de comando: `C:\MASSDEST\Massd.exe`

Use as setas de direcção para movimentar o canhão e a tecla *X* para disparar. Se quiser girar apenas o canhão para disparar contra os inimigos, carregue na letra *A*. Para sair, carregue em *ESC* e depois em *Y*.





BOMBS AND BUGS

Parecido com o jogo *Come-come*, o objectivo é destruir o seu oponente. Para isso, terá de abrir espaço no terreno, usando as bombas que também servem para destruir os inimigos. Ganha quem fizer mais pontos.

Abra o jogo e no ecrã que aparece, configure o número de jogadores. Basta clicar sobre eles. Aqui, também pode escolher se vai jogar contra o computador (aparece a palavra *CPU* ao lado do boneco). Depois de fazer isso, tecle *F10* para começar. Quando o campo for carregado, os oponentes aparecem em cada uma das bordas.

Use então os controlos (ver *Comandos*) e tente ganhar. Algumas pedras não podem ser destruídas com as bombas. Neste caso, o melhor é usá-las como protecção. Outras pedras, quando explodem, libertam itens especiais que podem ajudá-lo.

Todas as bombas têm um certo tempo de espera até explodirem. Aproveite para fugir e procure não as utilizar perto de itens especiais: eles também são eliminados com a explosão.



COMANDOS

Jogador 1 (boneco laranja)
W – anda para cima.
D – anda para a direita.
S – anda para baixo.
A – anda para a esquerda.
G – solta as bombas.

Jogador 2 (pequeno monstro cinzento)

←→↑↓ – movimentam a personagem.
Enter – solta as bombas.

INTERNET

WEBCOMPASS

Oriente-se



Com um único programa, o WebCompass, você pesquisa em todos os sites de procura da Internet e ainda tem um preview das páginas encontradas.

O modo de utilização do programa é muito simples. Basta estar ligado à Internet, escrever uma ou mais palavras e logo o WebCompass "varre" o Yahoo!, Alta Vista ou o Lycos, o que permite agilizar muito mais o seu trabalho.

Não há nada melhor que uma bússola quando se está a navegar. Mesmo que seja na Internet. E o WebCompass *(Compass significa bússola, em inglês) pode ser considerado uma, tornando muito mais prática a procura de endereços na rede mundial.*

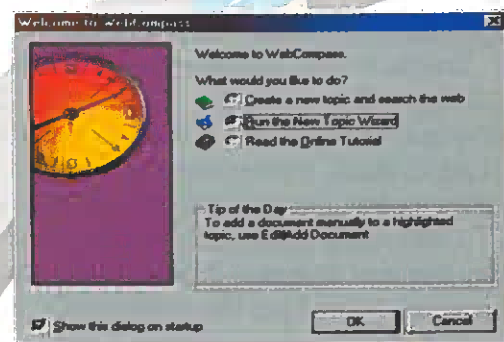
Basta escrever um tópico e clicar em alguns botões. Em poucos segundos, o programa mostrará uma lista com todos os sites *relacionados com aquilo que você escreveu. É como substituir o* Yahoo!, Lycos *ou o* Alta Vista *(algumas ferramentas de procura na* Internet*), por apenas um programa que gere os outros todos (ou seja, o* WebCompass *encarrega-se de procurar nestes* "sites *de pesquisa" por si).*

O programa cria um resumo automático de cada site*, mostrando o conteúdo em forma de texto. Portanto, muito mais rápido do que seria com todas as imagens, sons e animações.*

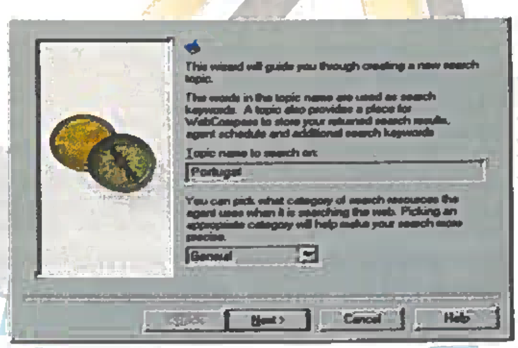
A procura

Depois de instalado (basta ir dando *Next* nos ecrãs que aparecerem), será criado um atalho na "Área de Trabalho". Clique sobre ele para abrir o *WebCompass* e, no ecrã que aparece, clique em *Try First*. Depois, siga estes passos, para aprender a usar o programa:

1 Na primeira janela, tem de escolher o tipo de função que vai usar para procurar os endereços. Clique em *Run The New...* e dê *OK* (esta é a opção mais fácil de usar).



2 Na janela *Topic Wizard*, escreva o nome do tópico que quer, no espaço em branco (Portugal, por exemplo) e clique em "Avançar" ou *Next*.



3 Caso o tópico já esteja na lista, será perguntando se o quer usar. De qualquer modo, clique em "Avançar".

4 No próximo ecrã, é possível colocar outras palavras, limitando ainda mais a procura. Escreva *cinema*, no espaço, e clique em "Avançar".

SISTEMA MÍNIMO
Windows
486 66 com 16 MB de memória RAM

PRODUTOR
Quarterdeck Corporation
13160 Mindano Way
Marina del Rey, CA
90292 - USA

TELEFONE
(001 310) 309 37 00
FAX (001 310) 309 42 17

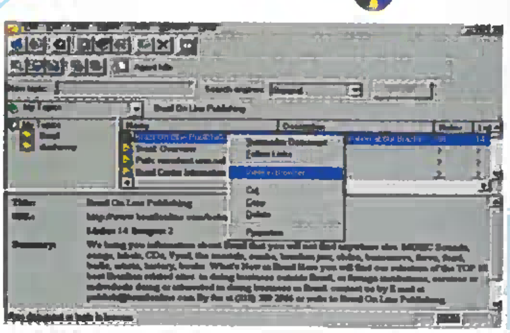
na Internet

Clique no botão "Concluir" ou *Finish*. O programa vai efectuar a procura na *Internet*. (Não se esqueça: você tem de estar ligado à *Internet* para que o programa funcione).



Depois da pesquisa feita

Terminada a procura, o WebCompass vai listar todos os endereços que encontrou, referente ao tópico solicitado. Na coluna *Description*, pode ver uma pequena descrição de cada um. Clique em qualquer endereço e as informações (em forma de texto) sobre ele serão mostradas na janela, na parte inferior do ecrã. Se for isso que está a procurar, clique com o botão direito do rato sobre o endereço e escolha a opção *View in Browser*. O *Dial Up* será aberto para que possa entrar no *Internet Explorer* ou no *Netscape* e ter acesso às páginas multimédia, com as imagens e os textos referentes à pesquisa.



Usar a pesquisa



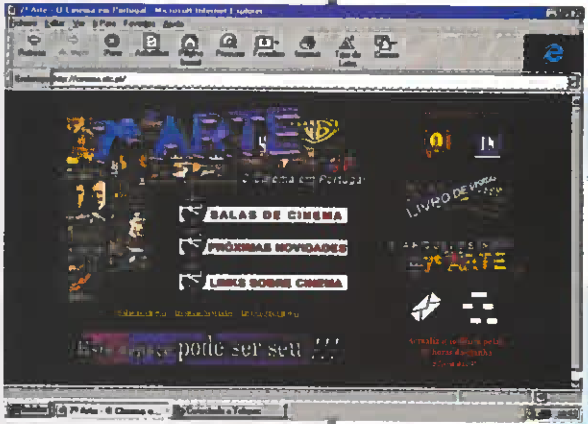
Para entrar novamente no tópico escolhido, não é preciso seguir outra vez todo o procedimento ensinado já que as informações sobre o assunto vão estar arquivadas no programa. Faça assim:

1 Abra o programa, clique em *Try First* e, no ecrã *Welcome to WebCompass*, escolha *Cancel*.

2 Vai aparecer o ecrã principal do *WebCompass* e depois basta clicar duas vezes sobre a pasta *Portugal cinema* (se seguiu o nosso exemplo), na opção *My Topics*. Todos os *sites* encontrados sobre o assunto serão mostrados.

3 Vá clicando sobre os endereços para ver um pequeno resumo do que o *site* contém.

4 Quando encontrar um que interesse, clique com o botão direito do rato sobre ele e escolha *View in Browser*. Imediatamente, o seu *Dial Up* (discador) será aberto para que possa ligar-se à *Internet*.

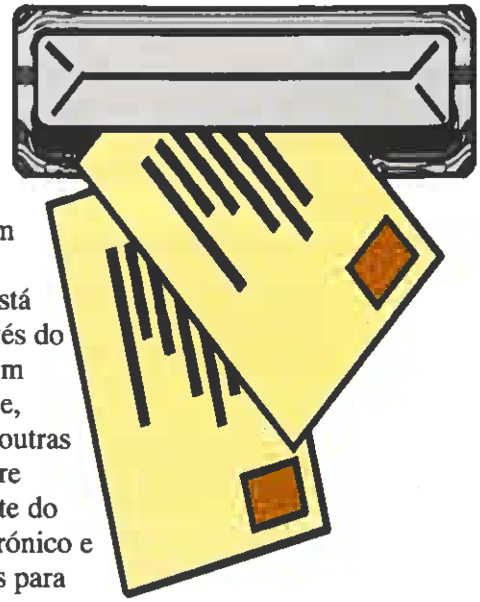


5 Se a lista de tópicos ficar muito grande, pode apagar os assuntos que não interessam. Basta seleccionar a pasta e teclar *Delete*.

Na lista do resultado da pesquisa, aparece um resumo apenas com o texto de cada uma das páginas. Para "receber" a página WWW completa, basta clicar com o botão direito do rato.



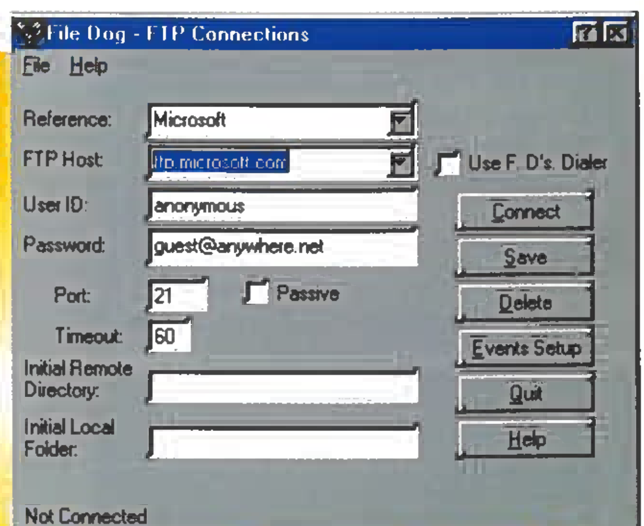
Mirabilis ICQ



Quando você vai ao correio, pode alugar um apartado. Pois agora algo parecido com isso também está disponível na *Internet.* Através do *Mirabilis ICQ,* você ganha um apartado na *Internet*. Com ele, pode conversar *on-line* com outras pessoas, trocar ficheiros (entre utilizadores em qualquer parte do mundo), enviar correio electrónico e até mesmo combinar eventos para jogar via modem.

Para usar o programa, ligue-se à *Internet* e siga os passos que aparecem na instalação. No fim do processo, o número do seu apartado (UIN) será fornecido. Use o botão direito do rato para enviar ficheiros, conversar ou mandar mensagens para outros utilizadores.

File Dog



Existem milhões de ficheiros que podem ser retirados da *Internet.* O problema principal ao tentar retirá-los é a demora que isso envolve. Com o programa *File Dog* é possível predeterminar um horário para efectuar o *download* dos ficheiros. Tudo sem que tenha de estar por perto. Mas, é óbvio, o computador tem de ficar ligado.

Se utiliza *FTP* frequentemente, vai adorar este programa. Ele também é capaz de retirar ficheiros *HTTP* (da *World Wide Web*), dispensando o uso de um *browser* (*Internet Explorer* ou *Netscape*).

Instale o programa no seu computador e quando ele entrar, clique na opção *FTP Module,* dentro do menu *Tools.* Aparece no ecrã uma janela a pedir os seus endereços de *FTP.*

O ecrã principal do programa controla as opções de horário para retirar ou enviar ficheiros.

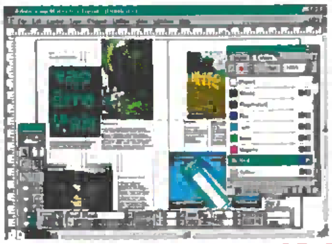
O CD-ROM N.º 14 e a Revistinha são partes integrantes desta edição. Se faltarem, peça-os no seu ponto de venda.



Veja a lista de programas do CD-ROM

Todos com instruções de uso

Aplicativos



Adobe Pagemaker 6.5: nova versão deste famoso programa para edição electrónica. Acompanhado por 19 vídeos com todas as etapas da reportagem • **Pointix:** acesse vários comandos do Windows 95 movimentando apenas o rato • **CleanSweep para Win 95 e Win 3.1:** desinstalador automático que apaga programas do seu PC de forma correta, sem deixar "lixo" • **Cálculo financeiro:** programa em português que faz cálculos automáticos de vários tipos • **WinZip 95:** nova versão deste excelente compactador de ficheiros • **CD Player:** toque os seus CDs de música no PC • **ACDSee:** nova versão deste visualizador de imagens • **CD System 95:** catalogue os seus CDs de áudio, colocando o nome do artista e também das músicas • **Desinstalador:** apaga facilmente os programas copiados a partir do nosso CD-ROM.

Entretenimento

Screen Saver Diana: protector de ecrã que homenageia a princesa Diana • **Animouse:** substitua o tradicional ponteiro do rato por divertidos cursores animados • **Imagens da Fórmula 1:** 31 imagens em alta resolução com carros de F1 para usar no seu computador, inclusive como papel de parede • **Samplitude Studio:** faça misturas e coloque efeitos especiais nos ficheiros de som Wave que tem no computador • **Coloring Book:** infantil. Ecrã de colorir, com efeitos sonoros e cores em degradê (para Windows 95 e Win 3.1) • **Falcão:** o artista Falcão, agora em multimédia. Vem com músicas, brincadeiras, entrevistas • **Screen Saver Jordan:** protector de ecrã. Coloque os carros de Fórmula 1 da Jordan a passear no ecrã do computador • **Screen Saver Twister:** protector de ecrã com um furacão, que "arrasta" tudo o que estiver no ecrã do seu computador • **Bichinho virtual:** um bicho virtual, semelhante ao Tamagotchi, no ecrã do seu PC, que precisa de cuidados.



Jogos

Power F1: participe numa corrida de Fórmula 1 no circuito de Silverstone, na Inglaterra • **Claw:** no estilo plataforma, a sua missão é ajudar um gato mosqueteiro a escapar das garras de um capitão • **Virtua Fighter2:** jogo de luta no estilo de vídeo-jogo • **Triple Play:** jogue baseball no ecrã do PC • **Boom:** quebra-cabeças para até quatro jogadores • **Earth:** estratégia no estilo do Warcraft 2. Construa um império e tente expandi-lo • **Go-Moku:** deve mover as pedras no tabuleiro tentando fazer mais pontos que o computador • **Lines 95:** jogo de raciocínio onde o objectivo é construir linhas com bolas da mesma cor • **Mass Destruction:** participe numa batalha na neve com tanques ultraequipados • **Batalha naval:** jogue batalha com um amigo, via Internet. É preciso que tenha modem para que ele funcione • **Bombs and bugs:** jogo de raciocínio parecido com o come-come. Ganha quem destruir primeiro o inimigo.



Internet

Web Compass: localize mais rapidamente sites na Internet, relacionados com o assunto que está a procurar • **File Dog:** programa para retirar ficheiros da Internet em horários programados • **Miriabilis ICQ:** uma caixa postal na Internet, onde você recebe um número, depois de se registar, que equivale ao "endereço" onde pode ser encontrado.



Mundo do CD-ROM — Informática Prática e Descomplicada

Nas bancas, na segunda quinzena de cada mês, sempre com um CD-ROM, em português, e a Revistinha de Dicas